八八丛书

三国魔法书

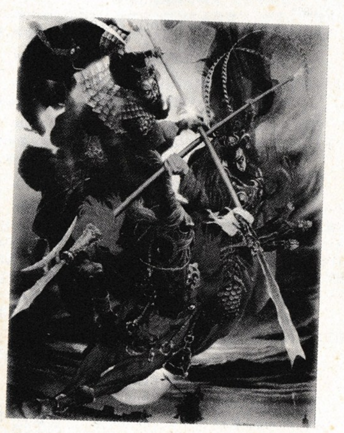


人民交通出版社

八八丛书

三国魔法书

北京次世代科技发展有限公司编



人民交通出版社

图书在版编目(CIP)数据

三国魔法书/次世代科技有限公司编. -北京:人民交通出版社,2001.4

(八八丛书)

ISBN 7-114-03921-2

I.三… II.次… III.游戏卡-基本知识

IV.G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001) 第 20324 号

八八丛书

三国魔法书

北京次世代科技发展有限公司编

人民交通出版社出版发行

(邮编:100013 北京和平里东街 10 号 电话:010 64216602)

各地新华书店经销

煤炭工业出版社印刷厂印刷

开本:787×1292 毫米 32 开 印张:7 印张 字数:215 千

2001 年 4 月第 1 版 2001 年 4 月第 1 版第 1 次印刷

印数:8800 册 全套定价:35.20 元 (本册定价:8.80 元)

ISBN 7-114-03921-2

TP·00121

三国序言

淹没了黄尘古道,远去了鼓角争鸣,眼前飞扬着一个个鲜活的面容;淡漠了红尘往事,荒芜了烽火边城,岁月啊,你带不走那一串串熟悉的姓名。

官渡的战火、赤壁的硝烟,逍遥津的喊杀,五丈原的星辰,一桩桩一件件荡气回肠的鏖战,犹如金色的颜料在凝重的油画布上淋漓地泼洒着,浓墨重彩。

兴亡谁人定,盛衰岂无凭;一叶风云散,变换了时空。

凝望苍穹,挥之不去的,是桃花园里漫天飘撒的花瓣吗?是十七路诸侯会盟讨董的旗幡飞扬吗?是彝陵险峻八百里烈烈的火光吗?

静夜聆听,耳边萦绕的,是"我等兄弟,上报国家,下报黎民……"的铿锵誓言吗?是三江口顾曲周郎雅致的琴音吗?是铜雀台前,千古一叹人生几何的对酒诗篇吗?是卧龙岗那寂寂的《梁父吟》吗?

由衷地赞一声:千古曹刘,生子当如孙仲谋!

聚散都是缘,离合总关情,担当生前事,何计身后评。三国,一个英雄的世纪,一个智慧与力量的神话。往事越千年,回顾魏武挥鞭,电脑前的你可感到激情澎湃?好男儿胸怀天下的汩汩热血可有在心头涌动?神勇的赵云、智慧的诸葛、雅量的周郎、雄烈的孟德……俱往矣的英雄们,他们无法知道你心中的评价;而现在,一副键盘、一只鼠标,你就重温他们一个壮丽的人生,圆他们一个未圆的英雄梦,挥洒你不甘寂寞的万丈豪情。

翻开这本书,诉不尽的英雄气概,道不尽的千古柔肠,永远的三国在这里为你重新铺开历史的烽火篇章!

历史的天空闪烁几颗星,

人间一股英雄气,

在天地间

驰骋纵横

……

2001 年 2 月



目录



光荣《三国志》系列1,2,3,4,5,6,7,网络版,其中4到7都有有增强版,简直就是一个超大家庭。

《三国志》

精品,绝对的精品,划时代产品,一洗当时以动作类游戏为主的局面,游戏史上第一款以文字为主的游戏(PC上),历史上第一款以三国为背景的商业游戏,but,我没玩过(#%……¥%),确实嘛,当时我连电脑是什么可能都没搞清楚,更别说电脑游戏了。

《三国志2》

还是没玩过,只闻其名,不见其影呀。

《武将争霸》

熊猫出品,PC上难得一见的原创类格斗,在当时看来是款佳作,当然不能和现在的《KOF》等比。以前就经常和朋友对战而乐此不疲。

《三国演义》

什么时候推出的我也不知道,但大概也就是《三国志2》左右的水平,第一款三国中文游戏。

《嬉笑春秋》

应该是第一款三国棋牌类游戏,类同于大富翁,太老,不记得了。

《爆笑三国志》

大富翁类游戏。





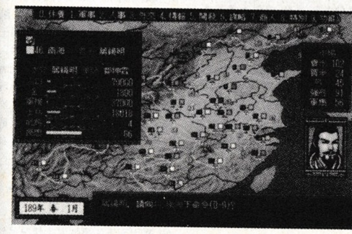
三国志 3 中文版

《三国志 III》将三国纷乱的时代再划分为六个时期，玩者可以任选一个时期进行游戏。在不同的时期中，玩者与计算机对手的势力均有不同的开始与发展过程。玩者在游戏中扮演的角色是某个地方势力的首领、军阀或是诸侯，无论如何称呼，其目的都是一致的：统一全中国，建立新朝代。

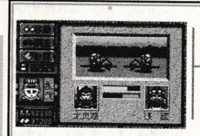
《三国志 III》与前作最大的不同点，就是"势力范围"的划分。在本游戏中，玩者的统治范围是以城市与交通要冲的关卡为基础。因此从前以州郡为单位的地图已退居其次，改以色彩鲜艳的地形图来表示。此种作法有一些问题，最主要就是在东西方文化的差异上。西欧自古以来城邦或城市在政治、经济与社会发展上就扮演了一个很重要的角色，"城市"往往成为主体， 或是作为社会的一个基本"单位"。这种观念也无时不反映在其他领域上，在计算机游戏中，最 显著的例子就是"文明帝国"，许多西方史学家也将"城市"视为文明的起点。反观东方，尤其是中国与日本，即使是处于战国割据的时代，也鲜少会有依赖固定据点的势力，即使有一州郡的行政中心易主，新势力也经常无法影响整个州郡。以日本人强烈的民族主义与国家主义倾向，竟会沿用西方的观念，这点颇为耐人寻味。比较起来"三国志"的旧作采用州郡式的范围划分，州郡间的作战是以所有城池或据点的兵力总和来处理，虽然稍显笼统，但是较接近史实。《三国志 III》的安排最大的好处，就是可以仿真出著名战役的格局，也能突显出交通要冲地带的重要性。孰优孰劣，每个人的感觉应该都是不一样的。

除了上述这个特色，整体来说《三国志 III》与前作比较起来，最显著的不同就是画面与接口的差异。画面上的设计与配置看起来十分精致，充分表现出日式游戏的风格，把 16 色当成 256 色来玩，看起来还往往比 256 色华丽。玩者可以用鼠标完成整个游戏，仅在输入数值方面给玩者带来些许不便(数字跳动过快)。

在游戏的过程中，您可以开发可耕作地、灌溉、治水，也可以派遣部下在辖区内寻找能人智士，也叫以率军攻打其它诸侯，外交上的计谋也更为丰富。"武将"仍然是游戏的重心所在，这也是《三国志》系列最大的特点，其原因变是游戏在设计上就特别强调个人的属性。如诸葛亮具有高智能，他在内政、外交上无往而不胜，军事上虽称不上勇猛，但凭借智能也往往可化险为夷。又如吕布具有很强的武力属性，在战场上是一夫当关，但短视、见利忘义的个性却使其成为丧家之犬。这种以属性为主体的方式，确实可以将"三国演义"人本主义的精神仿真得惟妙惟肖，不过很可惜的是，光荣(Koei)公司始终未将人物之间的关系做进一步的刻划。



整体来说《三国志 III》的创新程度有限，虽然在画面、接口、AI 与游戏指令上做了很多改进，但大多仅限于改进的程度上。《三国志 III》最吸引玩者的，应该还是时代与人物本身所代表的意义。不过从另一方面来说，如果您是初次接触此类游戏，那可千万不要错过这个以三国时代为主题的隽永游戏。



富甲天下三国篇

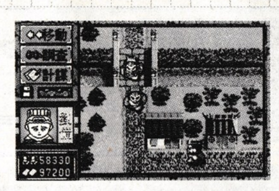
《富甲天下》是一个大富翁式的益智游戏，提到大富翁式相信大家应该对该游戏的进行方式有了基本的了解。玩者在游戏中可选择扮演刘备、孙权或曹操这三雄中的任何一人，旗下各率领六员各有所长的大将以及若干名士兵。

由于玩者在游戏中只可选择扮演刘备、孙权或曹操这三雄中的任何一人，所以最多可允许三人同时进行游戏，无人扮演的玩者则交由计算机控制。

玩者在棋盘上以掷骰子的方式轮流前进，这样的行进方式相当于大富翁游戏的基本规则。但是在《富甲天下》中并不只是随机前进然后尝试机会与运气，其中最主要的是加入了战略的成份。游戏地图中，主要有三种领土，一是我方的领地，一是敌方的领地，此外则为无人管辖的领土。当玩者刚好前进到无人管辖的领土时，可以派兵驻扎，同时将资金存入该地，这么做的意义等于是在该地进行屯垦，因此在一段时间后，就可以增加我方的士兵与金钱数目。刚好走到自己的领土时，可以调派士兵与资金，重新建设该地。而如果运气不好停在敌人的门口时，玩者将有三种选择应对：第一是如果玩者实力不够的话，只好乖乖缴税给敌人当作过路费，税金高低依该地土地价值而异；另外两个选择就是与敌人开打，或是对敌人实施一些谋略计策。

由以上该游戏的进行方式可知，富甲天下的事件发生状况虽然是随机式的（以掷骰子的方式前进，然后看停留的地点为何，以决定应对方式），但是其中战略与谋略运用的成份是游戏相当大的特色。上述所提的建设或交战，甚至谋略的运用，绝对不是以大富翁卡片式的方式轻易带过，玩者在不同的地点时，必须在衡量自己的实力后，选择最佳的策略来壮大自己或是打击敌人。

当然击败其它两位枭雄是该游戏的最终目的，所以交战与策略的运用就成了该游戏的重心所在。双方交战时可以选择武将单挑、群战或是死战，单挑就是比试武将的武力点数与经验值，失败的一方必须缴纳税金；群战则由双方挑选大将率领士兵对阵；死战的话则不限参战人数，双方进行殊死决斗。游戏依地形状况决定比试项目，未来可能设计有陆战、水战、山战、丛林战等类型，胜利一方除了可以得到金钱外，武将的经验值也会提升，当然有时也会有平手的状况出现。培养骁勇善战的部队似乎是争取游戏胜利的不二法门，所以如何争取资金与灵活调配，和您的战略目的息息相关。除了以武力来解决敌人外，您也可以运用各种计谋来干扰敌人，以达到不战而屈人的目的。



既然是随机的前进方式，所以在游戏中也安排了突发事件与特殊场所的设置。突发事件中，有些是可以获得计谋或是在野武将加入我方阵营或者是发生天灾人祸、士兵叛逃事件。特殊场所则有赌场、征兵处、藏经阁、武器店等等，其中在藏经阁可以购买兵书以增加旗下大将属性；武器店中的武器也可以提升武将的武力点数，理所当然的是金钱与所能提升的幅度成正比。

在游戏中所有出现的武将以及所有州郡，都有其独特的属性与地理优缺点，这样的设计，与三国志之类的战略类型游戏基本上相同，玩者在进行游戏时，必须从这些特性来考虑适才适所的问题，才能尽快富国强兵。

游戏以三种状况来宣告结束，一是其中任何一方统一三国；一是我方全灭；另外则是在60年后仍无人统一中国时，以各国士兵及金钱换算成绩决定排名，所以正如游戏名称，《富甲天下》是玩者最大的目标。



龙王三国演义

《龙王三国演义》(以下简称《三国演义》)是一个传统的战争策略游戏,玩者的目的就是扮演东汉末年的群雄,领导一群同甘共苦的优秀人才,为了统一陷入混乱的中原大地而共同奋斗。

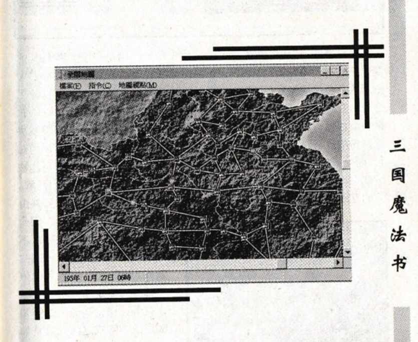
不同于多数的战争策略游戏,《三国演义》采用相当罕见的实时制,在玩者发布各项命令、从事各种工作的时候,时间将是不断地流逝。因此如何适时并且恰当地指挥您分布各地的部队,便是这个游戏中最重要的挑战。

除此之外,《三国演义》还有一个更重要的特色,就是各种专业的政府机关设定。在游戏中一共设置了八种政府机关,分别是:宫中、兵部、内务部、外交部、参谋部、兵工厂、武汉堂、武侯祠。其中除了武侯祠和武汉堂比较不重要之外,其余的政府机关就各有重要的执掌,例如:兵部就是掌管军队的组织、派遣、防御工事的修建等相关事项,参谋部就是专司情报的搜集工作。虽说这种以政府机关代替常见的以军事、内政、外交、情报等指令分类的方式,在功能上并没有太大的差别,但在游戏的过程中却不仅能够带给玩者一种新鲜的感受,而且多少能够体会在一千多年前,中国政府对于设官分职已经有了相当进步的组织架构,因而增加了不少的真实感。

为了配合这么多种专业的政府组织,《三国演义》也设定了许多的不同的官职名称。例如:在参谋部中可以任命军师、副军师等职位,并在军队组织中,也只有此等职位的武将才能够担任参军。除了这种专业的分工外,不同的官职还会带来另一种阶级区别的功能,例如:在组织军队时,最高指挥官一都督,至少要由牙门将军以上官阶的武将才能够担任,副都督或先锋至少要是个偏将军,并且其身份绝对不可以高于都督。

此外,强调首都功能也是《三国演义》的另一项特色。就如同当时的时代背景一般,首都是集中全国人力、物力的战略中心。因此在这个游戏里,如果想要派遣军队或外交使节,一律都要在首都进行,而且等到军队派遣出去之后,也只有首都才能够以快马送达新的命令到戍守各地的军队中。由于首都有着这样重要的功能,因此首都的位置最好不要距离作战前线过于遥远,以免指挥不便,并且还要加以重兵驻守,免得一不小心就被敌人攻陷了。

编年史



三国魔法书



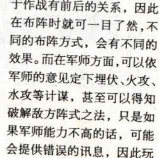
三国志之赤壁之战

熊猫软件自“武将争霸”后，再度以三国时期为背景，制作了一个全新的角色扮演游戏《三国志赤壁之战》，在游戏中，玩者可以自由选择扮演曹操、刘备或是孙坚。如果选择扮演孙坚时，还会随游戏的进行，而变成扮演孙策和孙权。虽然游戏中着重于刘备、曹操、孙坚三人的互动关系，但从游戏中的讯息



对话可以得知其他二人的动向。在剧情方面，除了讨伐黄巾、围剿董卓等固定历史事件外，还有其它多样的故事情节，因此玩者们还可以经历刘、关、张桃园结义，也可以看到曹操在官渡之战击败袁绍的情景，甚至孙坚私藏玉玺逃离洛阳的状况，而最后的赤壁之战更是重头戏所在。

由于三国是一个兵荒马乱的时代，因此在《三国志赤壁之战》中的战斗方面也经过一番设计，除了一般的攻击外，还加入了单挑、布阵、军师等指令。两武将以单挑决胜负时，胜利的一方将可以俘虏对方武将，失败的一方不但有可能被擒，甚至会导致整个部队的瓦解，因此在单挑时不可不慎。另外由于作战有前后的关系，因此在布阵时就可一目了然，不同的布阵方式，会有不同的效果。而在军师方面，可以依军师的意见定下埋伏、火攻、水攻等计谋，甚至可以得知破解敌方阵式之法，只是如果军师能力不高的话，可能会提供错误的讯息，因此玩者还是必须小心判断。



《三国志赤壁之战》是熊猫软件的三国系列作品，如果您是一位三国狂的话，除了动作与策略类型之外，应该会对这款角色扮演类型的三国游戏感兴趣的。

三国志孔明传

继《三国志 V》中文版后，日本光荣(KOEI)公司又推出《三国志-孔明传》。《孔明传》是《三国志-英杰传》的系列作品，这次最大的不同是，以一代军师-孔明为主角。

虽然说是“英杰传”的系列，但在整体的表现及游戏困难度上略有不同，除了保有前作的特色外，如 256 色的细致画面，开场的片头动画及游戏中单挑的动画，皆可以影音播放模式呈现，另外还有 19 首(CD 音轨)配合游戏剧情的背景音乐，这些都是在“英杰传”后所加强的。然而在游戏的困难度表现上，“孔明传”就要比“英杰传”来的简单且容易上手，而这次游戏的型形态是以角色扮演+策略(而角色扮演的成份居重)，有别于以战斗为主的“英杰传”。

相信对《三国演义》故事有兴趣的人，对“赵子龙单骑救主”、“张翼德大闹长阪桥”、“诸葛亮舌战群儒”、“周瑜打黄盖”、“孔明借东风”、“赤壁之战”、“孔明七擒七纵孟获”…… 等故事都应该不会陌生，而这些都将在本游戏中一一呈现。

本游戏的故事内容，是从《三国演义》原著小说第三十七回之“刘玄德三顾茅芦”开始，经过博望坡等 49 场战役，至最后改写历史，让汉献帝重登帝位、孔明任大汉丞相。

在游戏的难度上共分三级，玩者可依自己的程度自行设定，但总体来说要比“英杰传”来得容易，是颇适合游戏初学者一玩的游戏，除了容易上手外，又可从游戏当中神游、陶醉于三国时代的史实故事及揣摩当代人物的豪情壮志，享受游戏以外的乐趣；而对习惯 KOEI 传统的策略、战争型态的《三国志》迷而言，不妨以新的的心情来玩这款游戏，也许会有另一番的乐趣。



三国志 4

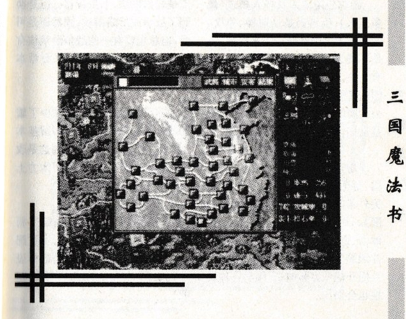
“三国志 IV”的操作界面，彻底抛弃以往的键盘操作界面，鼠标现在成为必备的设备。所有指令的下达方式，完全透过鼠标在类似窗口的界面上操作。由于指令安排的颇为妥当，这个新界面肯定能得到更多玩者的支持。但是对某些老玩者而言，新界面的操作效率，也许不如以前的键盘界面(笔者见过不少“三国志 III”的熟练玩者，居然可以用飞快的惊人速度，以键盘来操作游戏)。

游戏中最大的改变，莫过于出场人物的设定了。现在人物除了以往的一般能力(即数值属性)之外，还添加了 24 种特别能力。所以在以往几乎无所不能的高能力人物，在这一代便受到还算合理的限制。玩者必须更注意人才的适才适所，才能发挥其最大的效用。人物与君主间的关系，也加入血缘因素、与隐藏的君臣相性关系。至于晋用人物的方式，也以更丰富的形态来表现。

总之，“三国志 IV”的人本主义色彩更为浓厚了。玩者在进行游戏时，感觉就如同在扮演真正的君主，必须懂得知人善用，才能顺利地扩张国力。真正在流血流汗的人，是这四百多名将领，玩者的理想与目标，则必须透过他们来达成。这是“三国志 IV”跟一般的美式策略游戏最大的不同点所在。

计算机的人工智能，表现得中规中矩。如玩者仔细注意的话，应可发现计算机在绝对无危险的地方，只会派遣少数兵力，而边防重镇则是大军镇守。此外金钱与米粮的调配运用，表现的也不比普通的玩者差。战斗时，计算机仍继续保有如“三国志 III”中的智能。事实上，如果不是要以弱击强、或是胜负就在一线之间时，玩者可以放心地将部队交给计算机指挥。若要说计算机的人工智能有什么缺陷，大概就是太过于和平主义了(这是指计算机对玩者而言，如果是计算机对计算机，可就手下不留情了)。其实，只要增加游戏难易度的设定，难度越高计算机就越富侵略性了。

“三国志 IV”是个相当成功的策略游戏，其重视“历史人物”的精神，使游戏具有独树一格的魅力。而在国家经营的各个层面上，它丰富但不繁琐的设定，使得个性不同的玩者，都有机会找到适合其个性的游戏进行方式。虽然由于它的难度不高，使得它对老练的玩者而言，的确欠缺挑战性，但是对于策略游戏的入门者，或是想一窥策略游戏魅力之堂奥的玩者，它是个极佳的选择。





雄霸天下：三国篇

游戏分为单人及多人模式(最多三人),玩者仍是从曹操、孙权、刘备三人之中选择一人来扮演,还是不能选别的主公。每个主公都有九关,关卡内容的设定则参照三国演义的故事,有些关卡是三位主公共同的,有些则是各别的。大致是从扫讨黄巾到统一三国为止。

游戏的进行是采四方格的战棋,每个单位就是一位将领,并不另外带兵,大致上类似《天使帝国》。每位将领有基本的属性,如体力、智能、攻击及防御值,后两者并因装备的不同而有所改变。战斗提升赶升经验值,升级后各种属性也会增加。

游戏的画面分辨率采32Ox200,就以国产游戏而言,画面水准有待加强。在许多国产游戏纷纷走向高分辨率时,本游戏的美工显得逊色许多,整体色调也偏暗。战斗动画中每位将领都生一个样,还好玩者可以关闭它。

敞人以为,大富翁型的游戏重点是轻松愉快、老少皆宜。但是换到了战争或战略游戏,固然还是可爱,但总也要有一些战争游戏该有的内涵。接下来我们就来看看本游戏的内容。

将领的属性比起前作少了繁琐的山战、水战等等,仅保留基本的攻击与防御值,笔者认为这是改进。但是玩者不容易看到体力上限就会造成一些困扰。

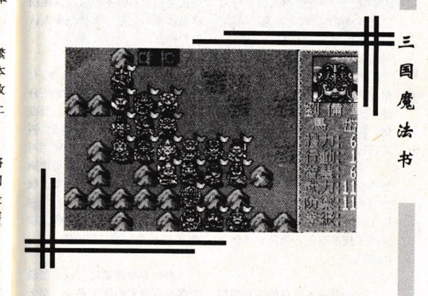
开战前玩者无法自由部署将领,使得战术性打了折扣,不过国内许多战争游戏好像都是这样设计的,可能只是因为程序好写吧!

疗伤的药铺和医馆都是不错的设计,但是例如滋心丹只花 80 元便可治疗 20 点体力,何首乌要 1000 元却只能治 60 点,因此买贵的东西反而不划算,这在企画上应该还可加强些。

在 AI 方面,游戏难度虽分四级,但笔者以最难的怪手级并选择最弱的刘备来玩,感觉计算机对手实在蛮笨的。游戏的胜利条件是击败主公,但计算机对手常常不会保护主公。计谋中,使用激将法可以倍增攻击力,但是攻击力增强的敌将却常常在睡觉!白白浪费这么好的计谋。至于敌将们的“活动”好像是在玩交换位置的“大风吹”游戏。看到这些情形,笔者一直不敢使用“托管”指令。

游戏中储存进度时会自动附上批注,这是个好的设计。但是当进入游戏要加载进度时却看不到批注,功效就大打折扣了。其它如计谋、赌场、奇人异士、轻松的对话等都是不错的设计,而一些小虫影响都不大。只是笔者在 ET4OOO/W32P 上下移动指令时有些色块会花掉。

配乐是另一个令人失望的部份,例如第一关那首慵懒无力的音乐,总让笔者觉得好像在玩“幻想空间”。





风云天下:三国篇

本游戏是属于快打类，很容易让人联想到的是熊猫的《武将争霸》,不过在画风上却有着极大的不同。本游戏画面的感觉可以说是粗糙了些。其实原因很简单，它犯了低解析画面的一大禁忌，就是用黑线绘外框。一般而言,用黑线描边大多是用在高解析的画面,由于颗粒较为精细,所描的边并不会给人有明显锯齿状的感觉，许多日本游戏都采用这种方式,但在低解析上应该避免。

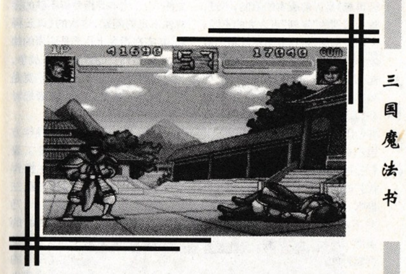
像本游戏的部份背景就以颜色的渐层不同作为区界，所以视觉效果还不错，但人物部份就很惨了;加上动作招式并不漂亮,只是必杀技很夸张，倒是有种惊奇的感觉。

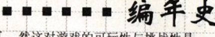
这个游戏主选单的内容很精简,打斗模式就是单打或双打,没有其他特殊的地方。人物共有十种,没有头目的设定,搭配十种不同风景的背景演出。较特别的是加入当时的一位美女貂蝉，使得阳刚气不会那么重。绝招的设计颇为单纯,每人共有三招,然而在使用上与集气值的大小有着密切的关系,与“武林争霸之英雄帖”有点相似，所不同者使用大的必杀技会扣对方较多的血以及耗损自己较多的能量，倒是能令人认同的地方。

游戏背景表现还算活泼,有的背景还加一些特效，人物的分解动作招式则比较不理想。而设计上仍有一些不合理的情形,例如人物在晕眩时，必杀技居然对它无效，使得笔者好不容易逮到机会,想把对手送上西天,竟然做了虚功;对于一般拳脚攻击、防守也会受伤等等设计，无疑要玩家攻重于守,免于挨打的地位。

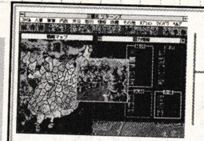
操作方面感觉还可以，虽然也偶有不灵光的状况发生，至于斜跳的设计不是用复合键的方式,起初有点不太习惯。滚动条和流畅度方面,以 486 的机器来看,已可令人接受,但 AI 的表现却出现一大漏洞，造成本游戏耐玩度骤然减低。这个漏洞是 PC 快打常见的情形。每次笔者在玩这类游戏的时候都会特别予以注意。可惜的是本游戏也有相同的破绽存在,那就是抓摔的处理问题。笔者发现只要按向对手的方向键并按中击键,在靠近对手时就能把对方抓起来摔,对手被摔倒地的第一时间赶紧接近他,再以同样方式就能反复抓摔,于是在不用必杀技的情况下，轻易便击败对手。因为如此,笔者只花十几分钟就破台,自然这对游戏的可玩性与挑战性是一个问题。

音乐的表现很平凡，曲风相近,但始终缺乏刚斗之气,依然不能使情绪沸腾,语音效果奇差,有如一般喊话,听不出招式的威力;并且语音会彼此互冲,时有时无,只剩打斗声的回响。



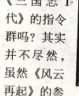


三国魔法书



三国志风云再起

看名字就知道，《三国志一风云再起》是以前版本的重制，不过，这与所谓的“复刻”可大大的不同。所谓复刻版，是指原封不动地把原本停产的产品再上市，而《风云再起》则是经过全新雕塑的作品，把美工和程序重新设计撰写后，将曾经轰动的《三国志 I代》再次呈现在各位眼前。这样说来，“风云再起”岂不是拥有《三国志 I代》的指令群吗？其实并不尽然，虽然《风云再起》的参数设计、武将与城市的资料，几乎全部与一代一样，不过指令群有相当程度的不同，更正确地说，应该是增加了不少。

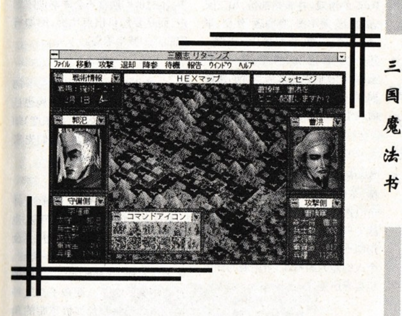


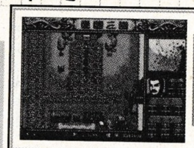
其实《三国志》一、二代在指令群上差异蛮大的，骨灰级的光荣玩者应该还有点印象，不过在台湾比较风行的是后来第三波代理的三国志二代，所以真的玩过一代的玩者不多，就算有大概也记不起来了。无论如何，考虑到独立的一、二代本身指令群不够的游戏性不足的问题，这次的《风云再起》其实在指令上几乎是两者的综合，不论是外交、治理、人事、战争，各方面的指令都非常完备(毕竟是两个游戏的累加嘛！)，玩者绝对可以一展身手。

比较明显的不同就是操作方式和美工表现。在操作设计方面，三国志一代乃是 PC98 的产品，而且是非常古老的作品，所以当然在 RETURN 版中有重大修正。中文版的《风云再起》是一款 WINDOWS 作业环境下的游戏，支持鼠标与键盘，所有指令群以下拉选单的方式列在上方，玩者只要照标准 WINDOWS 的操作程序就可以运用自如了。一些常使用的指令则直接建在游戏的窗口中，玩者选起来会更方便。除此之外，游戏窗口中也提供多种子窗口，这些提供战略或战术情报的资料面版可供玩者自由开启关闭，安排一个自己喜欢的游戏面版。

在《风云再起》中，所有的角色都以 3D 绘制，进行各种指令时会有不同的小动画，另外，战争画面则以 3D 视感的图素组成。即使不提它具有多种显示模式切换能力，还有各种不同的动画，单单游戏进行时的游戏本体，也绝对有 1996 年的美术制作水准。

由以上看来，《风云再起》似乎比较像一个新游戏，不过在很多地方还是比照一代，比方说：有 5 个舞台可以进行，最多 8 位诸侯，有玉玺的设定等。详细状况可得亲自比一比才知道。





龙腾三国

这是一款结合策略+战略+RPG的游戏。在策略部份，和三国志的指令差不多，有内政、外交、军事、领地、人事、谋略等六大功能，其中在内政这项功能里，有一个月预算的限制，这是依照当郡的富裕程度而定出当月的预算，这算是里面较新鲜的点子。

在战略方面，则和《三国志英杰传》的情况差不多。有武将单挑、不同职位有各自的带兵量，且可以选择兵种。较不同的是，每次战斗只能派五支部队出击，可以使用两个大型的兵器；还有就是依照个人的能力的不同，所施展的计谋也会有所差异。

在RPG方面，则有点像一个早期的游戏—《吞食天地》。玩者可以在各郡中和村民对话，得到一些情报；也可以在郡中买卖武器、防具、道具、米粮等物品。出城后，还可以到深山旷野中，去寻找奇世珍宝；一些贤者，如诸葛亮、周瑜等人，亦是要在村外的小茅屋寻得，不过他们通常不会乖乖地跟您走，而是要您付出点代价，例如将您的兵力减半等等。

整个游戏就是由这三个部份组合起来，笔者觉得这个构想是不错，但做出来的效果(娱乐度)却没有达到一定的水准。我们先来看看第一个部份--策略。

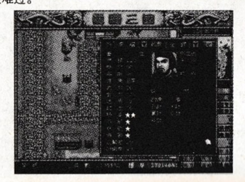
在这个部份的六大指令，并没有什么大问题。唯一的问题，也是最大的问题，就是在财力上(金钱加米粮)平衡度做的不够精准。笔者在不到三年的时间，几乎就拥有花不完的金子。而金子在这种游戏里，通常都扮演极重要的角色。一旦有了花不完的钱，就没有难度可言了。另外，在策略的部份，玩者一次只能控制一座城，而其它城则由您指派的人带领，他们有时也会主动帮你攻打敌国，甚至同盟?!

再来看看战略的部份，情况也好不到哪里去。笔者已经很少看到战略游戏的AI会有如此的表现，真可以说是笨得可以。敌军不会用合攻战术也就算了，有些部队竟然会呆呆站在那里，白白地让你打。(此情况通常出现在部队兵力比我方少时，是被吓到不敢动了吗？)以这种情况，玩者通常只要拥有对方五分之一的兵力，就可以立于不败之地。另外在此部份，笔者有一点疑问，在守城时，为何我方的一支队伍一定要在城堡上，且从头到尾都不能出城，难道守方就不可以主动出击吗？关于这一点，谁能提出较合理的解释？

最后一部份，也就是RPG的部份，整体来说做的还不错。不过，在迷宫的部份，似乎做的不够理想。事实上，能走的路和画面上看到的路，有点不搭。有时走一走，就走到墙壁上去了(千万不要跟我说这是密道，因为看起来实在不像)，虽然不影响游戏进度，但是走起来实在很难过。

在这个部份，还有一个奇怪的现象，就是一路上玩者都不会碰上敌军，您爱怎么走就怎么走，除非是一些关卡夹道的地方，才有人驻守。所以，在这种情况下，玩者只要拥有足够的钱及米粮，就可以直接打你想打的地方(有河的话可以造桥通过，有些宝箱亦必须利用造桥的功能，才可以拿到)，即使它离你再远。

整体来讲，由于策略部份的失败，导致整个游戏失去了平衡，尤其RPG的部份，更是失去原来的意义。玩到最后，笔者只要关心内政和士兵的训练，再来就只剩攻打敌城了，其它的事情根本不用做，就可以统一全国了(不过要得到五把宝剑才可以结束游戏)。所以，若是您只想玩一些较简单的游戏，这倒是一款不错的娱乐软件，虽然它常有一些数字错乱的时候发生(忠诚度可达到一百多？)，但至少不会有玩不下去的时候发生(假设您拿到的是更新版)。

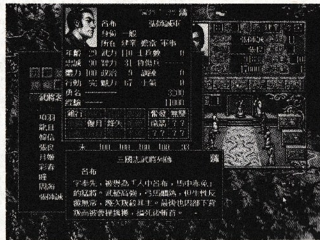


三国志 5

Koei 求新求变的态度在此再度表现无遗，这代的整个系统结构又再一次地大变革，只是这些变革的好坏倒是颇为见仁见智。系统变革方面，首先游戏改以声望值来决定每回合“一个月”的行动次数(最少三次，最多九次)，游戏中的大多数举动均会牵动声望的升降，进而影响行动力，最夸张的大概是连斩杀敌方被俘将领都会降低声望。虽说此举似乎颇符合我国传统儒家思想的“不嗜杀人者能一之”，但却也使得游戏变得玩法较为单调，除了当一个仁君(纵然是矫柔造作)之外，若再使用以前游戏中常用的掠夺转战方式，您将因名声低落而疲惫不堪。再者，整个操控改成中央集权的担当系统，将游戏区分为军事、人事、内政、外交、谋略、特殊....等选项，由统一的主功能选单来操控所属各郡及其部将，每一选项都必须指派专职的担当官才能顺利执行该选项任务（君主本身可行使所有功能)。游戏的操控采用窗口化的选单，每个子选单均可以任意调整、缩放，相当便捷、灵活，主选单类似《三国志英杰传》的 3D 图标，上有许多代表各担当官的小人形，用鼠标直接点取代表军师的图像时，军师还会给您许多建议；其他的人物图标也多有类似功能。功能选单中最值得讨论的该算是外交了，只是此次的外交功能却显得颇为诡异，首先与他国同盟是不可忽略的，缺少了三国鼎立故事中魏蜀吴三国连横合纵的诡谲与刺激。武器的开发必须与同盟国在双方的友好度、盟约期限与资金都充足的情况下才能共同研究开发，令人感到奇怪不已。还好武器只要研发一次就能永久拥有，并自动配属于适切阵型的部队中，虽不合理，但总算减轻了玩者的负担。

再来谈武将属性与战争方面，四代中有严重漏洞的攻城模式已经取消(其实单就四代攻城本身而言，若不是攻城兵器太夸张，还是挺有趣的)。五代可说是将四代的野战模式强化后，并改采用早期的三国志一代的方式攻守方式，在一个拥有各种地形的大野战场上防守方必须守卫城池，攻击方则必须注意己方粮仓。另外战场上只有有联系的各郡可以派出部队助阵(助阵部队必须花费数天时间才能到达战场)，往往原本只需片刻便可消灭的敌军，很可能便会因为驰援部队的到达而反败为胜，使得战争更加多变、有趣。只是守侧援军可以直接增援在城池旁，实在太不合理了，而且三十天必须决定胜负，也少了历代以来数月消耗战的乐趣。战争时的操控较为繁琐，还好可以随时委任部将或取消委任来减轻负担。本类游戏主要就在强调武将的仿真与运用，游戏延续四代以来的模式，每个武将除了属性参数之外，还有突显每个武将专长特性的许多独特技能；而且隐藏属性方面更加强化，武将愈来愈有个性，若非性向相近是无法互相吸引的。一场战役的降将总有一半以上不愿投降(投降的话，忠诚度都满高的)，召唤在野武将的成功率也不高。

五代战争最大的改变该算是伤亡兵士的区别与阵型吧？阵型决定了部队的适用地形、攻防模式、威力、武器与机动力，部队作战会造成士兵的受伤或是死亡，受伤的士兵可在城池内，或是藉由治疗、仙术而复原。阵型使三国志系列第一次有了部队的方向性，在战争中若是将部队的屁股向着敌军，那可是很惨的。只是阵型必须在开战之初就决定，只有主君与军师可以在战斗中改变，因此阵型仍显得相当粗糙，这方面还是另一款三国游戏“卧龙传”灵活花俏得多了。游戏中的 AI 还是差了点，大多是以消灭画面上的敌人为目标，而不懂得集中攻击敌方君主、粮草等重点目标，有时甚至还会躁进得忘了守粮。



三国魔法书

三国魔法书



三国演义 2

游戏一开始共有七个历史剧本供玩者选择：斩黄巾英雄首立功、废汉帝陈留为皇、陶恭祖三让徐州、战关渡本初败绩、定三分隆中决策、关云长放水淹七军、五丈原诸葛禳星。你所选择的时代剧本会影响游戏中各个君主的实力与人物的登场情形，例如你选择斩黄巾英雄首立功，那么一切就是由汉朝末年黄巾之乱时切入游戏，这时可选择扮演的君主就非常的多，但手下所拥有的武将并不多(大部份都尚未登场)；反之如果选择关云长放水淹七军，则此时魏蜀吴三国鼎足成，还有南蛮孟获在后时时觊觎。总之，不同的剧本有不同的攻略方法与乐趣。

一进入游戏映入眼帘的是一张山川五岳刻划详实的中国大地图，伴随着中国风味非常浓厚的配乐，南胡声琴韵优扬。地图随着季节的气候变化会有不同的表现方法，也是一大特色。游戏的操作也简单化，许多的资料搜寻都相当的便利，另外还有自动排序的功能，节省玩者不少时间与精力。

丰富详实的指令是策略游戏要求的重要指针之一，本游戏在非战时的指令主要分为内政、军事、外交、计谋、人事和情报等六大项，每一项中又有更精细的设定。每个指令都需指定执行的将领，而将领相关能力的高低是成败与否的重要关键。最特别的是，如果您有指定军师，那么在指派人员时，军师会给你最良好的谏言，好比如果是诸葛亮之流的军师，玩者最好还是乖乖听从其建议，若是较不入流的军师所提的建言，您就得自己稍做判断了。这样依照人物实际情况所设定的人工智能在本游戏中是俯拾可得，玩者玩起来才会觉得意犹未尽。

在军事方面有移动、训练，征兵、募兵、世兵、士兵分配、制作兵器等。其中最特别的是世兵，其实这是我国古代一种征兵方法，将一般的民户编入兵户中，往后兵户所生之后代将世代为兵。这是增加兵源最稳定的方法，但有点不人道，所以当你实行此指令时，统治度会下降许多。内政指令有土地开发、屯田、商业发展、治水防洪、加厚城墙、发粮赈灾、烧杀搜刮、调整税率、商人等项。屯田指定某将领的所属部队全力致力田地的耕种，增加米粮的收成；烧杀搜刮则是对民众进行抢夺，虽可获得不少黄金米粮及稀世宝物，但也会相对惹来民怨，取舍之间就看君主您的睿智了。

外交有互不侵犯同盟、攻守同盟、援助要求、婚姻、进贡、威胁、降服劝告、议和调停及交换俘虏九项。不管签订何种同盟，可自由决定结盟年限；若与他国联姻，则双方自动结成3年的攻守同盟关系。如果有部属被敌人囚禁，可准备黄金米粮或你所掳获的人质与敌人交换你的部属，当然啦，通常能力越强的武将需要花高额的代价才换得回来。

二虎竞食、驱虎吞狼、伪书使疑、借刀杀人、混水摸鱼、破坏城墙、苦肉计、烧粮、诱降、策反和暗杀等十一项是计谋的指令，光是看到这十多个指令就够令人吃惊的，三国志V也不过才五种。每项计谋实施时都有一些动画和对话出现，如实行苦肉计时，帐下的武将会和你联手演一出戏码，有人谏言、有人说情，然后主角被乱棍痛打，转而投奔敌国...

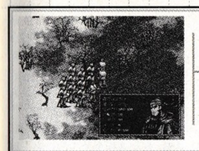
人事指令有征召武将、任命官职、委任、赏赐、处分等五项。这个指令主要是对人材的聘用与管理。要征召武将得用黄金、宝物、美女或名马为条件，有的清高之士，还得君主三顾茅庐才肯加入呢！情报方面有敌情搜集、搜

寻人才、朝廷会议、郡县情报、武将情报等五项。敌情搜集可得到邻近郡县的内政资料；搜寻人才可发现本国在野的武将或预定登场的在野武将。每个月君主都可召开一次朝廷会议，听听部属对于各种建设与议题的见解。

游戏的作战系统是也是游戏的精髓之一。军团在移动及战斗时会受到各种地形、时辰、气候等因素所影响。战斗指令有移动、侦查敌情、布阵、攻击、计谋、扎营、情报等七项。攻击可分为军团攻击、武将单挑、骂阵和掠夺。如果直接单挑，对方据畏惧不出，你可用骂阵指令，有的将军性格急躁，经不起你在阵前叫嚣，会冲出阵来与你单挑。单挑可不向其它游戏比对一下属性值即论定输赢，你必须抓对时机，透过刺、挥、劈、全力一击、大喝一声、诱降、激将、逃走、生擒、弓箭、拖刀计、追击等指令比拼真实力。

除了丰富的内容外，游戏的声光效果也有水准以上的表现；工程浩大的七百多句语音、大量的动画，相信值得三国迷们用心等待。





三国英雄传

这款三国游戏是属于战略角色扮演类型，与市面上众多的三国游戏玩法上比较不同的地方是游戏特别侧重故事的演绎，以刘备为游戏主轴，借着一场场战棋模式的战斗，让您进入三国历史洪流中。

故事是从刘备与关羽、张飞相遇相知，进而在桃园结义为异性兄弟开始，三人准备随时起义，但缺金缺银无法成大事业。就在此时，富商张世平与苏双来访，双方决定以武会友，如果能获得胜利，便能一遂心愿，招兵买马，干场轰轰烈烈的大事业…

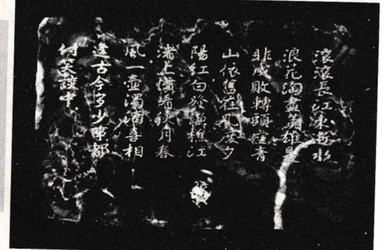
随后的剧情关卡尚有：张翼德怒鞭督邮、汜水关温酒斩华雄、虎牢关前三英战吕布、白门楼吕布殒命、美髯公千里走单骑、诸葛亮火烧新野显奇才、火烧赤壁曹操败走华容道、赵云截江救阿斗、一直到刘备进位汉中王，三国鼎立为止，大大小小的战役，总共有二十多个关卡。每个关卡上场的主角将领都不相同，如张翼德大闹长阪坡，是看张飞逞威风；而汉寿侯过五关斩六将则由关羽独挑大梁，完全符合历史剧情的演绎。

游戏的战斗方式是采回合制，双方在地图上慢慢地接近，两军一接触即展开生死决斗。每个回合都有胜利条件，只要达到胜利条件的要求，就算获胜，否则失败结束游戏。战场的地形变化非常多样化，有桃林地形、城池攻防战、街巷战等。



除了上场的主将外，每场战役您可携带的兵马部属也不尽相同，部队种类相当的多，从低等级的棍手到较高等级的校刀手、弩兵、骑兵等，还可以变化许多队形阵式，如梅花阵、攻城阵、一字阵和月牙阵等，不同的阵式其攻击力和防御力均不相同，您必须配合地形等因素来变化阵形，以达到最好的作战效果。在打完每一场战役之后，还可以到城镇中稍作休息，并到各个商店四处逛逛，用你打赢每场战役后所获得的金钱来添购配备。

游戏采 640X480，256 色高分辨率，45 度角的立体模式，画面更加细致，不论是每个关卡前的剧情介绍，或是战场的场景描绘，忠实地重现了原著的风格，尤其是人物造型采新派的写实漫画风格，予人一番清新感受。玩腻了以军事、内政、外交等指令为主的策略三国游戏的玩者，不妨试试这款能让您重温三国历史的新作。





三国风云

自从日本光荣公司的“三国志”旋风横扫大陆以来，不知令多少策略迷们为之疯狂、废寝忘食，其风靡的程度，恐怕仅次于“俄罗斯方块”。笔者也是因为这个游戏才把“三国演义”看完的。不仅如此，“三国志”家族还带动了国内的电玩市场，许多软件公司纷纷推出“三国 LIKE”的游戏，一时之间百家争鸣，热闹滚滚，原来属于小众市场的策略型态游戏也从此在本地奠定百年根基。

“世纪纵横”制作中的“三国风云”也是同样的历史背景。当初内部在讨论游戏企划案时，曾经考虑如何与众多其它游戏做区隔，最后决定，为了表现较真实的临场感，游戏将以“实时战略”的型态(也就是像“沙丘魔堡 2”、“魔兽争霸”以及“终极动员令”的方式) 来处理。为了能有流畅的速度，硬件的需求较一般传统游戏来得高。

实时型态可以表现出许多回合制游戏所无法表现的特点，例如“时间”便是一例。游戏中时间会不断的流逝，产生了白天与黑夜的区别。夜晚时视线范围会缩小，可以利用这时攻击疏于防备的敌人，达到奇袭的效果。“三国风云”中，部队是需要睡眠的，否则体力值会不停地下降，直到部队回城池或营寨中睡觉才会回升。

随着日期的递增，季节也会随之改变，同样的战场在春、夏、秋、冬四季会有不同的景象，而景象的转变并不是在一天内就突然转变，而是历经约半个月的时间，景观才会慢慢地转变完成。季节变化之后，天气的状况会随之改变。如春天的雷雨、冬天的风雪，都会在游戏中出现。天晴无风的日子，还会起雾呢！

游戏的进行时，攻守双方都有粮食与饷金的限制。粮食会根据每晚休息在军营中的部队数目，每日不断地消耗。饷金则会在每月根据部队数目扣除。建造建筑物及修补城墙、城门都会消耗饷金。

营寨的建筑有其规则。首先必须先建造主帅营，主帅营建造完成后，才能建筑军营与粮仓，然后由后方派遣下一批粮饷车前来补充粮饷。粮仓兴建完成之后，便可再着手兴建医护所，用来恢复部队的生命值。接着玩者会拥有建造瞭望台的能力，使得营寨的视野长期维持较宽广的范围，易于侦察敌军的动向。再下一步就可以兴建烽火台，能让夜晚时的营区维持一定的视野，以防敌军夜袭。当烽火台完成后，可以建造军械库，有了军械库之后，可以提升弓箭兵的攻击范围及攻击火力，使弓箭兵成为可以施放火弓的超级弓箭兵。有了这种超级弓箭兵，到处放火就十分容易。而终级建筑物"工匠房"所生产出来的投石车，则可轻易将敌人的城墙轰出一个大洞。

游戏中设定了各种不同任务的关卡，每一关都会配与不同的粮食与饷金。玩者有时要在平原上双方大干一场，有时是比耐力的攻城持久战，有时要探索曲折复杂的地形。与其它实时战略游戏不同的，还有法术系统的加入，当您看到出现孔明轻摇羽扇降下轰天巨雷的剧情时，可别大惊小怪哦！



三国志演义之官渡大战

流传千古的三国故事

东汉末年，曹操迎献帝于许昌，挟天子以令诸侯。公元二〇〇年二月，大将军袁绍发兵五十万至黎阳，直逼许昌，曹操则统兵三十万，镇守官渡，欲以弱克强；中国历史上的一场著名战役，拉开了帷幕。

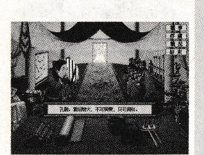
"三国志演义"系列共分为"官渡大战"、"赤壁之战"、"七出祁山"及"荆州战云"四部，制作公司以一整部游戏来描绘一场战役，企图带领玩者们进入更写实的战场，深入体验三国时代枭雄英杰们的智能与权谋。

和电视剧紧密结合的架构

一段剪辑自"三国演义"的动画，拉开整个游戏的序幕。整个游戏中影片并不是采用穿插播映的方式，而是完全融入游戏，例如战斗时的武将单挑，你不仅可以看到战场地图上的部队行动，也可以看到旁边随即播出的影片画面，甚至与旗下武将谋士的对谈，也都是以原版影片加以呈现。

以攻城掠地为主的三国志

玩者一开始进入游戏，可以选择扮演曹操或是袁绍，在历史背景中，双方各有优劣条件，因此玩家在扮演不同的阵营时，用兵的方法也大有不同。决定好了所要扮演的阵营之后，便可开始发挥玩家带兵打仗的能力。整个游戏的进行主要是在于如何在战场上击溃敌人，玩者须将心思投注在调兵遣将、策略运用及统御将领等几个重要的军事事务上，不会有其它的外交或内政问题来干扰攻城掠地的进度。



三国列传



“三国列传”是以三国演义中蜀国的“五虎大将”为主题，并采实时战略的方式来进行，企划人员将“三国演义”中关于五虎将的部份一一节选出来，其中将关羽、张飞、赵云、黄忠、马超等人一生较重要的几场战役，设计成不同性质的任务，以期能表现出当年五虎将叱咤风云的英姿。

丰富多变的兵种及攻击方式

游戏的操作方式是以鼠标来完成所有的指令，而且移动、攻击并不需要另外点取，程序会自动判断是攻击或移动，一到了目的地即自动进入警戒状态。兵种相当富于变化，包括安步当车的步兵、攻防俱佳的重装步兵、行动迅速的骑兵、精确无比的弓兵、迅雷行动的弓骑兵、威力超强的冲城车、长距离武器的投石车、小战船以及大型战舰，不同的兵种有不同的搜索范围、不同的移动速度、不同的攻击半径，而各个武将更是各有不同的攻击方式。



取材历史事件的任务

游戏里的任务类型，有各种不同的完成方式，举凡三国演义里重要的事件，游戏也都有一一表现出来。例如：桃园结义、扫荡黄巾贼、关羽斩颜良、诛文丑、护嫂过五关斩六将、义释黄忠、单刀赴会、水淹七军；孔明博望坡初用兵、智算华容；赵云单骑救主；张飞大闹长坂桥、义释严颜、夺取瓦口隘；马超追击曹操；黄忠夺取天荡山…等等。不同任务，有不同限制，甚至需不同的兵种参战。





三国志 5 威力加强版

继“三国志 V”中文版推出将近半年后，第三波又迅速推出“三国志 V” 中文版之 “威力加强版”，除了延续五代：亲和力的DOS 版、640x480 及 800x600 高分辨率的细致画面、操作容易的窗口选单、可自行创新制定新的人物角色… 等外，主要的特色是增加了四个虚构的剧本、可自由设定胜利条件、武将单挑增加擂台赛… 等。相信三国志迷一定对 “威力加强版”怀着相当的期待，看看到底增加了些什么料。

新增功能

这次“三国志 V”中文版之“威力加强版”能够在短短不到半年的时间内，由日文 Windows 版改成较亲切的 DOS 版，除了再度证明改版功力外，也可由当中窥知日本对台湾市场已愈加重视，加上目前已有其它的日本游戏公司来台设立分公司，除了做改版的工作外，也进一步做行销、授权等动作，由此可见一斑。

游戏在原先既有的七个剧情外，增加“流浪的贤人”、“黄巾和南汉”、“官渡之战”及“刘备入蜀”等四个虚构的剧情历史事件。另外，可自由设定胜利条件的功能，这算是一大突破，你不需要再苦苦就范于游戏而死命地想办法增加宝物、种田、养兵、攻掠城池…，可自由设定攻城期限、所需之宝物、所需攻下之城池。如此，便可依自己的能力而设定游戏的难易度，大大增加游戏的吸引力，对非玩家级的人而言，算是一大福音。

编辑武将方面，这部份在第四代的威力加强版就已提供了，在既有的武将名单中，你可以编辑武将的肖像，也许高兴可将一代名将赵子云修改成为花木兰的女将领。其它新增的功能还有：三国系列首创之擂台赛单挑模式以及随时可查看各武将征战之战绩的功绩表。



三国志演义 2 赤壁

三国志演义系列，在四月底推出了“官渡之役”后，又将带领玩者们进入惊天动地的赤壁之战。整个“赤壁”游戏从刘备遇徐庶开始，到赤壁战后关羽义释曹操结束，前后共 15 个关卡待玩者——去克服，玩者初期可选择曹操或刘备阵营作战，到中期后又会增加东吴孙权以供您选择。

与前作一样，“三国演义”连续剧的精彩影片将忠实地融入游戏的每个阶段，然而“赤壁”游戏的进行却是采用分秒必争的实时作战方式，并改采阶段关卡的方式。游戏中加入了建造、生产与升级等新玩法，玩者可以建造帅帐、粮仓、钱庄、木材厂、兵器厂、骑兵帐、步兵帐、弓兵帐、水军船楼、高塔以及营寨墙等各式建筑物，以扎实战备生产工作；其次，训练工人开始砍柴、收稻、采矿及建设等，厚植我方的战略资源；接下来便是大量生产各式战斗单位，准备大举进攻敌阵，赢得胜战，整个游戏的进行就如同时下几套著名的实时战略游戏一样，一只鼠标打遍天下。此外，游戏在核心引擎上加入了微软的 Direct X 以及 Intel MMX 指令技术，并支持多人联机对战，举凡直接串行连接、调制解调器连接、局域网络连接及网际网络连接都可上线撕杀。





QQ 三国志

这是一款爆笑策略游戏。玩者挑选一位君主后，便可任意筑路前往欲攻占的城池，地图上分布着许多宝物库和机会点供玩者探索其中奥秘。到达城池前会有守城将领出来应战，游戏中有多种战斗模式，和爆笑攻防战及夸张的魔法。

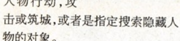
占领城池后，城内提供了武器店和道具屋，是您为爱将提升战力和恢复体力的最佳场所，市集附近还有路人行走，别忘了多和他们聊聊，会有意想不到的收获唷！QQ 三国志是一款实时游戏，所有动作都有时间运算，进行游戏时，别忘了随时查看自己的状况栏，留心金钱和体力值的耗损，当负债超过三个月或体力不支时，可会导致 GAME OVER 喔，善用得来的税金及购足恢复性质道具，才能防患于未然。

对了！请注意，另外 2 名对手正虎视眈眈地伺机给您致命的一击，请千万要小心防范喔！必要时不妨购买一些陷害类的道具(如破坏他人建筑的道路...)，给他们一点颜色瞧瞧！现在就是您施展雄才大略，一统天下的时刻！

暗棋三国志

三国式的游戏情节

《暗棋三国志》,共有5个地图场景,分别是:虎牢关之战、赤壁的火烧连环船、长阪桥之战、洛阳之战、五丈原之战等,充满着三国时代的历史气氛;当然你可以选择刘备、曹操或孙权,来场一决胜负。而在游戏中分别有3个阵营,每个阵营在每回合只能执行一次动作,可以指定一名己方人物行动,攻击或筑城,或者是指定搜索隐藏人物的对象。



地图场景上分布有许多暗藏人物的对象,您可以如同翻阅暗棋般的指定搜索,当对象消失时会出现新的人物,不管是出现小兵、还是炮车,都能够马上成为玩者的新部下;如果出现的是玩者阵营的武将,幸运的,你将再拥有一名骁勇善战忠心耿耿的武将;当然如果是相反的,你可能就会为对方增加一名新的武力。

游戏中的人物属性

整个游戏共有主君、策士、武将、骑兵、车、炮、小兵和工兵等8种职业,由于职业的不同,每一次可行动的范围也会有很大的差异。比如说:策士虽然是只能走一步,却是八方向的行动者,可说是适合守护君主的最佳人选;武将的短程机动性(一次不分方向,可自由拐弯,可走3格),让你直接感受它的强大威胁力;同武将的骑兵也拥有短程的机动性;车的长驱直人,不管是多远的直线距离,只要没有阻碍,都能一次歼灭;炮的隔空攻击威力,令人胆寒;工兵还可建筑障碍物(任何职业都能以一回合拆毁障碍物)防御敌人一口气的长驱直人,但也可能是堵死自己生路的两面刃,即使是一般小兵也不能忽视,虽然行动范围低,却往往是一步一步牵制棋局的危险单位,可谓是小兵立大功。

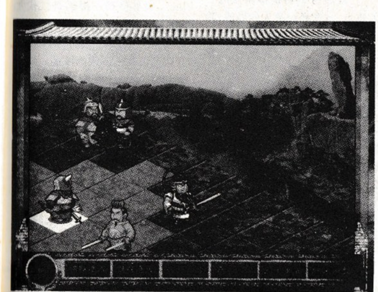
三国名人陆续登场

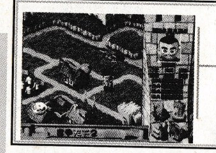
每个阵营至少有君主1名、武将4名、策士1名,不论是曹营的君主曹操、军师司马懿、武将张辽、夏侯惇、典韦、许褚,还是刘营的君主刘备、军师诸葛亮、武将关羽、张飞、赵云、黄忠,甚至是孙营的君主孙权、军师鲁肃、武将周瑜、陆逊、吕蒙、太史慈,都将新妆华丽登场;另外知名武将吕布,他将以中立的人物出场,谁能够先搜索到他,他就为谁效力。

逗趣的3D动画

逗趣的3D片头动画,加上美工灵巧心思和精细画工的逗趣表现,再度为三国人物注入了新的灵魂。关羽的拦腰斩、张飞的狮子吼、司马懿的升龙拳,都将带给您另一种惊喜与逗趣的感觉

音效部份也有不错的表现。不管是每个人的出现或是攻击的场景,其音效及全语音的表现,生动逗趣,令人捧腹。轻松简易的操作接口,只要鼠标游标移到画面边缘即可轻松地拉动滚动条;指到预备动作的人物上即会出现可行动的范围,只要指定行动点即可行动或攻击。每个阵营皆以不同的色系表现,很容易辨别。





富甲天下2 三国篇

传统游戏新玩法

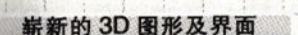
游戏中将由四位三国中的风云人物：刘备、孙权、曹操及董卓充作主角，您可以自由选择自己喜爱的角色，带领各有所长的武将、士兵和一笔创业基金自起始点出发，以统一天下为最终的目标。游戏的基本规则和纸上大富翁游戏并无二致，相当容易上手。

攻城掠地将是本游戏的一大重点，当您经过敌人的城池，除了乖乖地留下买路钱，也可以选择向对方宣战-或派武将单挑，或整合军队进行攻城战，只要打赢了就能占地为王；若不幸战败的话可要付出惨痛的代价：双倍的过路费不说，当您身上的现金不够，士兵们阵前倒戈、武将叛投敌方阵营的惨剧将接二连三地发生，最后当您弹尽粮绝，可就必须面临失败的命运了。

另一道坚强的防线—城主制

另外值得一提的是二代加入了城主的新设定，您将可以自由指派一位文官或武将作为城主，保卫您辛苦攻占下来的城池。城主将影响城池的人口及士兵的训练，而每座城都可建造商店街、护城河、粮仓、练兵場、兵器库、马厩等以提升城池的属性，而在计谋方面增加为25种，以期使玩者们在游戏中充份体验战略的乐趣。

三国魔法书



崭新的3D图形及界面

不同于目前市场上的同类游戏，富甲天下2将采取45度立体斜向视角，并将画面改成640x480的高分辨率模式，看起来精致而立体。

此外游戏中出场的人物也比一代更多，总计有四位君主，一百多位文官武将，每个人物都以3D技术精心绘制，造型方面为配合游戏的幽默风格，也以逗趣可爱为主。

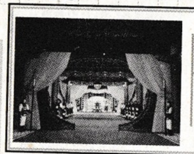
游戏中还有许多特殊場景，包括赌場、武器店、锦囊铺、征兵处、山寨、聚贤庄、医馆、藏经阁、机关房…等，而过程中更不乏千奇百怪的突发事件、奇人异士及台风巨石等等特殊状况，使得整个游戏的进行显得热闹非凡。

近来市场上的大富翁游戏包装得愈来愈花俏了，有的号称十全大补集所有游戏类型之大成，有的侧重人物剧情，但真能将这些特色充份发挥的可真不多，“富甲天下2”将预定于12月份上市，它是否能带给大家一个特别的惊喜呢？且让我们拭目以待吧！

三国魔法书



三国群英传



久远时代新征战，话三国遥遥统一路，长阵遥望短兵相接，看群英纵横天地间。

原野上矗立着军容壮盛的士兵，交战的两军各自摆开了阵势，空气中弥漫着一股肃杀之气。随着武将的号令，双方士兵展开了激烈的肉搏战，士兵们无畏的向前冲刺，双方武将也同时运用了自己最引以为傲的必杀技向对方挑战，此时战场上瞬时刀光剑影、天旋地转、昏天暗地、日月无光....。这！这是什么？这就是新型态战略游戏《三国群英传》里发生的情景。

根据制作公司表示，《三国群英传》不但和以往的三国类型游戏不同，其实时性的战斗方式也与一般的实时战争游戏大相庭径，因为它有着3D视角的战争场面，您可以远观的方式欣赏自己培养的部队在原野上摆开阵势，或拉近视野观看每个士兵细微的动作，仿佛置身于一场激烈战争中，时而武将还会使用华丽的战斗技巧，增添游戏的趣味。在640x480高解析的处理下，画面显得颇为细致。

虽然本游戏首重战争，但实际要达成游戏目标时，最重要的却是注意人才的培养和发掘，由于战争是以人为中心，部队又是以带队的武将为首，因此内政经营是不可轻忽的，您平时在经营的策略上，除了应就手边限有的资源去招兵买马、组织军团、发动战争，获得领土与资源外，在内政时期不但要注意增强城市防御、经营开发，以获取资金，尚需找寻人才。由于在游戏中登场的武将有数百人，如何掌握他们出现的先机，适时争取加入，会对您的霸业产生极大的影响，尤其是重要的人物一定不可错过喔！

三国魔法书

编年史

龙王三国正史



龙王三国正史（以下简称《三国》）最大的特色就在于结合角色扮演和战争游戏的性质。游戏一开始，玩者就要从曹操、刘备、孙坚这三个人中选择其中一人为主角，然后以这三个家族(因为日后会有继承人)为主轴，体会一下魏、蜀、吴这三个国家从东汉末年群雄并起的局面中脱颖而出的建国历程。

进入游戏之后，玩者首先要做的就是到多达128个城市中与各地居民交谈，探听各种情报，然后像是一个侦探游戏般，从各种珍贵但又杂乱无章的情报中抽丝剥茧，有时还要再进一步的深入调查，经过几番波折后，或许能够为我方招募到更多的侠义之士(也就是募兵啦！)，甚至是网罗到另一位优秀的武将。不过有时也会得到虚伪的情报，而白忙一场。

因此在《三国》中，玩者们不必像光荣的《三国志》系列，汲汲从事那些繁复的内政开发或外交结盟等工作，最忙的也只于上述一般，到各地去搜寻人才和招募军队。如果玩者厌倦于这种串门子式的街道调查，也可以什么都不做，并将游戏的速度调整到最快，然后就任凭时间自由地流逝，因为只要时候到了，自然就会出现一些关键事件，影响主人翁的一生。到时候，玩者只要跟着游戏的设定，不断地按下鼠标的按键，游戏就会按照历史的记载自动地进行下去。如果玩者还想要更加轻松，那么甚至就连战争都可以不必亲自操控，只要在开战之前选择了不观战，那么这一场战争就会自动进行，而其结果则以历史或《三国演义》小说的记载为准。

和其它以三国时代为背景的战争策略游戏比起来，在于其它

三国魔法书

的游戏都是以一个国家为重心，因此玩者可以操控麾下所有的武将，直接指挥他们从事各种工作；而《三国》则是以游戏的主角为重心，玩者可以到各地探访民情、招兵买马进行相当私人性的活动，至于其他的武将就只能够间接命令他们去进行武艺、内政或兵法等修行活动，而不能直接指挥他们去从事开发、建设、练兵等工作。因此笔者认为这个游戏带有非常浓厚的角色扮演性质。

掺杂了角色扮演的色彩，让《三国》有如一部传记小说一般，鲜活地表现出游戏主人翁波澜壮阔的一生，但是由于变化太少，太过忠于史实，以至于实际上玩者的行动自由受到极大的限制，加上整个游戏的风格陈旧(这是数年前游戏的改版)，实时战斗的设计繁复、沉滞，使得整体游戏的娱乐性质降低了许多，也是这个游戏的最大致命伤。





三国志 6

更丰富的内容与剧本设计

在故事剧本上，除了传统的历史剧本之外，另外新加入了"短剧本"的设计。以某个历史情节，在有限的时间、人事、资源与领地下，去夺取一个阶段事件的胜利。看起来是不是有类似实时战略游戏呢！

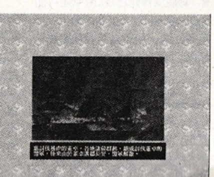
多样化的战斗方式

说到实时战略，在"三国志Ⅵ"中，也加入了部份的实时战略的因素。在战斗回合中，部队的行动是以三天一次，指定各部队执行其行动命令。当双方下达命令之后，再同时进行战斗攻击。至于在战斗方式方面，采用了传统的攻城战斗，不过其中加了一些新点子，就是野战的选择。

两军对战时，你可以选择于野外进行，或是在都市中进行城池攻防战。不敌之时，还可以使用焦土政策，破坏城中的一切物资，不让敌人有机可利用。只不过作战内容变少了，没有了阵形的变化，也少了炫丽的攻击法术。不过相对的，强化了武将单挑的部份，玩家可透过方针指令，指定与敌武将单挑的方式。你可一击杀敌，也可生擒敌将，当敌将被掳倒在地时，那种心情可真是令人感到兴奋啊！

真实的武将成长与人和管理

战斗故然是三国里十分重要的部份，但一场大战下来，获得广大的领土，最需求的莫过于人才的保有。在"三国志Ⅵ"中，十分重视"人和"的因素。群雄与武将之



间，各怀有不同的理想抱负，理想接近者，比较容易在一起。由于武将各有自己的理想，所以能成就的工作也各有差异。他们随着执行的工作，经年累月的成长，你可以培养各式各样的武将，不过其中的忠诚度可就很难培养了，因为此次取消了以往使用金钱、粮食来提高忠诚度的方式。除了使用宝物提升忠诚度外，你只能使用新的“会见”指令，听听武将们的心声，以安排他们适合的任务，而忠诚度会不会提升，就只有听天由命了。



群雄在执行武将会见时，有些武将会跟你抱怨不满。情况严重时，还可能造成武将间分裂成两大派系斗争，身为君主的你，要是没有处理好，国家还可能会四分五裂，步入汉朝的后尘。那时别说统一中国，连维持国家统一都成了问题。

异民族与汉帝的加入

说起人的因素，在“三国志Ⅵ”中，加了两项有趣的设定，那就是异民族与汉皇献帝。其实异民族一直都存在于中国大陆上，像诸葛孔明征南蛮，就曾经七擒七纵孟获，而平定南蛮之地。所以如何管理好这群蛮人，可就得多费点心思了。

而汉皇献帝就更有趣了！以往这位不太受人重视的人物，这次可是身负重任，他主管爵位的授封。只要你不断地拥护汉帝，就可以不断地换取荣华富贵，就像董卓与曹操一般，可享受一下“狭天子令诸侯”的感觉。

总括而言，“三国志Ⅵ 有些操作过于简化，让人略感到可惜。不过精美的画面，与丰富的游戏内容，也不失一代大师级游戏的风范。不论你是否熟悉三国、或初次接触三国，都十分容易上手。在此强烈推荐给玩家们，“三国志Ⅵ确实是一款值得细细品味的仿真战略游戏。



三国麻将风云

三国历史向来是电玩游戏题材的来源，从 RPG、战棋游戏、实时战略甚至是动作游戏，都可见三国的踪迹。日前捷友信息将中国国粹--麻将，融入三国背景中，构成一套绝对中国风格的益智游戏三国麻将风云。

各具特色的游戏人物

这款游戏提供了魏、蜀、吴三国各五名人物，总共十五个角色任玩家挑选，每个人物都有各自的绝技及特色，玩家可以依据自己最喜欢、最擅长的牌风来选择所扮演的人物。

如果玩家老是觉得自己听牌后屡摸不着，可以选择听牌后第三摸必自摸的刘备，此为其绝技，名曰：“三顾茅庐”，发功成功率80%；喜欢“杠上开花”的玩家，可以挑吕蒙：“异军突起”；至于喜欢碰别人牌，让上家恨得牙痒痒的玩家，更可以挑夏侯惇，绝技：“有眼无珠”，进牌时手中五副对子。

所谓“戏法人人会变，各有巧妙不同”，要用那个人来变戏法，克死其它三家，就看玩家自己的癖好了。

简单的游戏背景及方式

游戏的背景非常简单，魏、蜀、吴三国各有四个城市，玩家的任务就是以其中之一为基地，向另二国发动攻击。

进攻方式则是由玩家扮演的角色，偕同另一名牌搭子领兵直扑敌国城市，与敌方二名守将在城门之前，万目注视之下....摸个一圈，展开一场以天下及性命为赌注的麻将大战！咦，我没有告诉各位如果战败的话，我方分数较低的角色会被依军令处斩吗？那真是抱歉了！不过别担心，即使是玩家扮演的角色阵亡了，只要您的国家仍有二名以上的角色，玩家在下一场战役中还是可以“借尸还魂”，点选

另一名角色来扮演的。如果不幸只剩下一名角色，就只好读取存盘重新再来了。

前面所写的是《个人模式》中的《统一模式》，如果你不想一统天下，只想纯粹摸个八圈，消磨一下时间，《个人模式》中还有《单挑模式》可以选择，这模式也是和计算机牌战，只是它少了前述的故事型态；如果想和真人对战，您也可以选择《联机模式》，内有 Internet 及 Lan 联机两种模式可供选择，目前捷友信息提供了二个站台，让玩家上线找牌搭子，但笔者感觉目前上网的情况并不热络，可能还待有心人士的耕耘吧！



游戏表现中规中矩

“三国麻将风云”的游戏画面是仿照牌桌上的状况绘制出来的，您可以看到四家的麻将牌（当然只能看到您自己的牌面），各家前面的花牌、桌上的骰子更是一项不缺。同时每个人物各有三十句台词，可以用来催促、抱怨、调侃对方，如果是联机模式，还可以自行输入对白，感觉上好像真的在打一场“方城之战”。

但由于这游戏打的是十六张麻将，牌面已经不大了，四家的人物肖像又摆在桌面两旁，再加上绘图的色调偏暗，看牌的时候并不轻松。同时不管是放炮、还是自摸，四家表情始终是一张“麻将脸”，只在肖像后面有一些类似闪电、落叶的效果，给人的感觉并不强烈。

至于在音乐及音效方面，“三国麻将风云”除了预设的背景音乐外，另有十二首带有国乐风格的曲子供玩家自行选择播放，充分表现出制作小组尽力想把这款游戏做到中国化的企图心，只可惜这些曲子的曲调太类似，显不出独特的风格，以致于在这方面并没有太突出的表现；而在音效方面，很显然的要比音乐方面好多了！

除了洗牌声、牌的碰撞声以外，“三国麻将风云”还提供了全程语音，丢牌、吃牌、对话等都有人声演出（共有五名声音演员），不同的角色还有不同的用词及腔调。



三国星海风云

《三国-星海风云》将刘备、孙权、曹操三人的恩怨情仇传送到了太空时代，他们将率领一千高科技将士，展开一场史无前例的“星海争霸”。

话说当诸葛亮知道自己终究无法令刘备复兴汉朝，统一天下之时，便诚心向天神祈求，希望老天能助他达成遗愿，天神听了他的恳求之后，决定再赐予他一次机会，于是便让他超越时空将灵魂和身体传送到新世界，在那里让刘备、曹操和孙权三人再度一决生死。

漫画家挎刀助阵

耗时二年，斥资二仟伍佰万新台币的《三国-星海风云》是一款取材三国的实时战争游戏，然而从其时代背景和画面风格看来，已非寻常的三国战争游戏，《三国-星海风云》中甚至还加入了角色扮演的特点。

游戏的人物特地延请国内漫画家高禹英挎刀，计有超过300个人物登场。整个游戏世界皆经过重新塑造设计，预计将带给玩者另一番全新的感受。《三国-星海风云》计有70多个海、陆、空作战单位，而建筑也有50多种，并因不同国家而有不同的设计。游戏剧情随着三国故事发展，计有30个各具特色的关卡等着玩者来挑战。

严谨的美术功夫

本游戏所出现的人物和单

位，都以2D影像创造出初期的面貌，然后再以照相生成方式的roto scoping为基础来完成3D影像。单在2D影像的制作就画了一万张左右，而且为了使各个人物的动作表现生动，先以照相方式照下每个人物的动作，经过编辑以后，再将之数字化，可谓下了相当的时间和努力。把这样的人物和单位，加以处理，使他们的动作更加写实；另外，本游戏为战斗关卡准备了数个独特的背景，亦为每个人物和建筑物准备了相当丰富细致的动作。







三国志曹操传

继《孔明传》之后，KOEI的三国系列又将目光转向一代枭雄曹操身上，虽然他在历史上的评价是个气度狭小，“宁可我负人，不可人负我”的“真小人”，然而胜者为王，败者为寇，许多人仍然相当向往他的雄才大略。

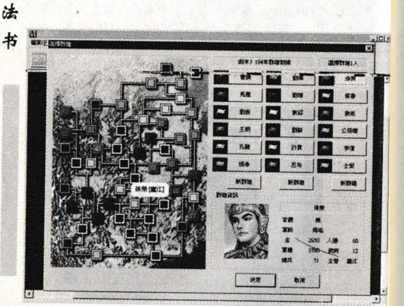
在《曹操传》这款游戏当中，玩者将扮演这位厉害角色，逐鹿中原，实现统一中国的梦想。游戏的剧情基本上是以“三国演义”为本，描写从黄巾军四窜“颖川之战”与刘备的相会开始，到统一三国为止，而随着游戏模式中的选择、战斗结果、胜利条件的变更等，玩者也可以展开独创的剧本，享受改变历史的乐趣。而一些知名的战役在游戏中也都会出现，如曹操和最强猛将吕布的“濮阳之战”，与强敌袁绍争河北霸权的“官渡之战”，“三国演义”中最著名的“赤壁之战”等。

游戏进行的方式是以战场地图为中心，玩者在一个接一个的战役当中，达成规定的胜利条件，发展剧情，直到达成最后的目标–



统一三国为止。开始时曹操不过是一介武将，他的伙伴也只有少数的夏侯惇、夏侯渊、曹仁等人，随着游戏的进展，逐渐具备成为英雄的能力与经验值，慢慢地友军的武将会加入成为您的伙伴，而武将随战斗经验的累积其能力不用说，连装备的武具也会提升等级，成长为强力的部队。

登场武将计有161人，伴随着各自详细的能力值，设定有步兵、骑兵、军师等13种以上的属性，如何使不同性格能力的武将有效率地赢得胜利就是游戏对玩者的一大挑战了。此外游戏特有的“武具成长系统”，使得武将的装备武具(武器、防具)随着在使用的频率提升等级，因此可减少武具的补给，使玩者更能专心于作战。此外，还以可经由特殊事件与战利品的方式获得一些特殊的宝贝，可施展凌厉攻击的“青龙偃月刀”与“方天画戟”等。





三国风云之风云变色

几年前，国产实时战争游戏方兴未艾之时，由世纪纵横所制作的《三国风云》可说是开路先驱之一，它将脍炙人口的三国故事融入刺激的实时战争游戏当中，在当时颇予人耳目一新之感。如今，《三国风云》即将推出资料片了，这也是国产游戏首度发行资料片，世纪纵横表示，这款资料片是以原游戏引擎为基础，采全新的Win95平台，并使用最新的DirectX5技术重新设计而成，在内容上去芜存菁，将能提供玩者更佳的游戏性与娱乐性。

在《风云变色》中，玩者可以





选择扮演曹操、孙权或刘备进行故事模式，也可以挑选历史上有名的几场战役，如赤壁之战、官渡之战等，扮演其中的君主，预计将收录全新的战役五十场与三百多名武将。剧情模式中还加入了经验值要素与武将个人记录等详细资料，而重新设计的操作接口与游戏AI、方便的热键、可随时切换手控与自动的模式、风力的变化、怒气值的累积……等细部设计，也都是游戏的特色。此外，游戏这次也将附上《三国风云》的地图编辑器，让玩者们自己来创造历史。



三国群英传 2

《三国群英传 2》是一款以三国为背景的游戏，但它却和《三国志》一类的游戏不太一样：《三国群英传》将焦点集中在战争上面，也就是玩者在游戏当中并不需要花太多时间在内政或外交上，数百人实时对战的大场面、变化多端的阵形兵种、武将如魔法般华丽的战技才，是本游戏想表达的重点，二代基本上也秉持此一原则。

《三国群英传 2》并非采关卡制，而是以剧本形式展现。游戏中玩者的目的照例是统一全国，您可以在地图上选好进攻路线，然后逐步征服敌人，拓展自己的领地。二代中玩者可以选择要从那个时期开始游戏，也可以任选君主

400 人的战争场面！

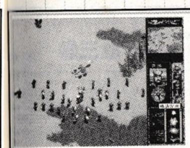
二代修改了原先的战场地形，加强地形对作战的影响，并且将一场战争中可出现的士兵数从二百增加到四百人，而每个武将最多可以带的士兵数也增加到两百人。

新增军师系统

由于游戏将重点放在战争上，所以一代的内政系统相当简陋，三国中一些流传千古的智谋人仕也因而没有发挥的机会，令许多玩者感到可惜，有鉴于此，二代新增了军师系统，这也是游戏最大的特色之一，新设的军师一职，可以运用各式计谋，例如包围、奇袭等，来影响战局。不过玩者在游戏中无法一开始就选定军师，而要待武将升到一定等级后军师功能才会觉醒。

忠诚度和士气值的设定

为了增加游戏的深度，二代中增加了忠诚度、士气和疲劳度等细部设定，每个武将都具有这些属性值，玩者必须好好地关照手下武将，免得他投靠敌军，或一天到晚阵前倒戈。

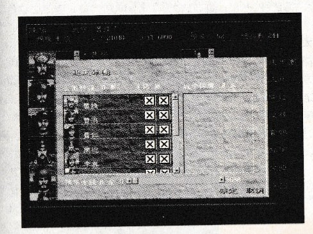


纵横天地之烽火三国

纵横天地之烽火三国中规中矩以那个风起云涌的时代为蓝本，试图将古中国历史与实时战争游戏结合在一起。

玩者可以选择任一诸侯开始游戏，然后建设整军，逐步吞并其它诸侯的领地，最后完成统一三国的霸业。游戏和《三国志》一样设计了一些内政的策略选项，玩者必须随时调整施行，聚集资源财富，安定民心，才能顺利建设军力击败敌手。

就如前面所提到的，实时的战斗是此游戏的一大特色，游戏参考史料设计了许多当代的兵种，例如弩炮和许多著名的武将，这些武将都有自己擅长的技能，玩者还可以利用武器、书籍、宝物等物品一一提升。游戏的另一个特点是"阵形"的设计，除了圈选移动军队之外，玩者还可以利用各种阵形迎敌。





连战三国

不要一看到标题就以为这可能是套总统仿真选战游戏，其实《连战三国》是一套架构在三国时代背景，考验玩者建国能力、智力与战斗指挥调度力为重点的实时战争游戏。

三个君主任您扮演

在游戏中玩者可从曹操、孙权和刘备三个君主中择一扮演。每个君主都有十个剧本关卡，总共是三十场大型战役。这些战役都是最能展现该国特色的最经典的战役。例如刘备君主的三英战吕布、火烧博望坡、七星坛祭典；曹操的官渡之战、败走华容道；孙权的智擒太史慈、赤壁之战等等，每个关卡都有不同的目标，有的是要歼灭敌方所有部队，有时则是寻找某个特定人物，或是在时限内抵达某一处等等；有时玩者必须从主城建设起，慢慢地培养军队，有时则一开始就会有一支军队，马上就必须展开一场激烈的厮杀。

抗战不忘建设

实时战争最重要的一环就是建设。本游戏的建设分为主城、军营、防御工事、民生建筑和特殊军队建筑。在军事方面，一般的军营只能生产弓箭手、步兵；要生产特殊军种必须盖骑兵营、弩车营、武术房、仙术房等相关建筑。此外玩者也可盖防御工事来保护城郭的安危，当然防御工事也有等级之分，弓箭塔、烽火台、火雷台的火力等级是有很大差别！

另外游戏有一项特别的设计，玩者可以设定每个建筑的管理建设的武将，因为武将的能力不同，因此玩者必须选定适合的武将驻守管理不同的建筑，才能达到事半功倍的效果。

要建设出优良的国防武力，需要丰富的资源做后盾，而黄金与粮食就是本游戏最重要的资源。不管是建筑或是生产工人、士兵，都必须花费大笔的黄金。因此玩者必须随时派工人找金矿坑并且挖矿，才能支撑庞大的开支。而粮食方面，则是养大批工人及军人最基本的，玩者必须开垦麦田，等到麦子收割后，还必须将粮食存入谷仓中才行。粮食或是谷仓不够，人民及士兵便会因饥荒而死亡呢！

十八种各具特色的兵种

游戏除了设计了一般的步兵、弓箭手、骑兵、投石车之外，还有四大类特殊兵种：

法术：奔雷法师、岚风术士、火歧道长。

武术：武当剑客、少林罗汉、密宗尊者。

幻术：东瀛忍者、地狱罗刹、苗疆女妖。

仙术：救世神僧、神医华佗。

特殊兵种都有属于自己的能力，例如奔雷法师会使出可怕的雷电攻击敌人、武当剑客则以强大的剑气伤敌、苗疆女妖则会放蛊使敌人暂时停止动作、拥有仙术的神僧及华佗当然就是负责战后医疗的重责大任啰！玩者可以一次操控九名兵，因此每次出征时，都必须好好的想想先带哪些兵上路，否则可会死得很难看呢！

新三国演义 99

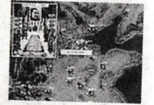


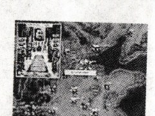
东汉末年，天灾频繁、盗匪四起。乱象已现，豪杰尽出、意欲逐鹿中原。游戏《新三国演义 99》的故事背景就是发生在这个年代。制作小组为本游戏设计了"董卓入主洛阳城"等六个剧本挑战玩者的治国能力。在内政管理部分，制作小组将其简化为资金百分比的调整，只要城内有将领存在，执行此



命令后，所有的金钱可以按您设定的比率分配到各个需要的项目(农业、商业、抗洪、军队)上，达到内政的管理效果。

对外战争则采用军团式的战斗方式，依据地形及需要的作战组合，分为步兵或骑兵单位，以运用其特殊的战力及机动能力。战争时可用的指令则分为：兵法命令和计谋命令两种。兵法命令着重于军队的直接性影响，譬如能够增加防御力的"决战"(成功后军团不能够攻击，但是防御力提高)或是"埋伏"(可在山或树林中埋伏，利用偷袭可以增加 3 倍的攻击力)等指令。而计谋命令则着重于间接性的辅助攻击，例如「卫兵」这个指令，可以制造一个假象部队，让敌人判断错误、"虚报"这种假传军令的谋略等。这些谋略命令将为整个游戏的战斗增添不少特色，也让玩者能够享受运筹于帷幄之中、决胜于千里之外的感受。





三国志 Internet

三国魔法书

如果您是《三国志》或《信长之野望》等历史战略游戏的爱好者，相信您对计算机对手的智能与变化上的缺点不免也会有所遗憾吧！不过，很快的您再也不能拿这个理由作借口了。因为，就在今年年底第三波即将引进日本光荣公司所设计的《三国志 Internet》，为您提供一个在网际网络上，与天下豪杰较劲的机会，不但可以弥补您长久以来的缺憾，同时也让您没有借口不玩三国游戏了。

专为网络对战设计的游戏

《三国志 Internet》是第一个登陆台湾的网络对战式历史战略游戏，它以东汉末年群雄争霸的时代为背景，在网络上提供玩者们一个能够互别苗头的虚拟三国世界。在这个网络上的虚幻世界里，玩者可以分别扮演诸如：奸雄曹操、枭雄刘备、英雄孙权等三国时代的豪杰，从沙场上的征战到宫廷里的阴谋，彼此竞智逐勇，为的就是夺取天下这唯一的目标。

安装后，玩者便可以从连接 Internet、连接 LAN 和练习模式三种模式中选择一种进行游戏。前二者都是二个以上玩者的联机对战，可以藉由网际网络连到厂商提供的服务器，对抗来自世界各地的玩者，或是在局域网络上与友人同乐。至于最后一种则是以计算机为对手的练习模式，提供玩者偷偷练功的机会。在联机模式中，最多可以提供八位玩者的对战，而且也可以分队对抗。

六个不同的剧本

在《三国志 Internet》中可供选择的剧本，如以年代来分的话有 4 个，再加上公元 189 年与公元 194 年的剧本，还分全体地图与中原地图两种，因此全部共有六种不同的剧本可供玩者选择。

以计算积分解决时间上的问题

由于网络上的时间宝贵(电话费更贵)，采用回合制，而非实时

模式的《三国志 Internet》，为了避免玩者故意拖延时间，遂行“以时间换取空间”的阴谋。因此，设计出独特的“战功积点制”规则，让玩者即使未达成统一中国的最终目标，也可随时依玩者们的诸多表现，以积点的多寡来判定胜败。

除此之外，本游戏对玩者下指令的时间也有相当的限制。一回合可使用 3 个指令，但如果没有在限定的时间内用完，剩下的指令就会视同放弃。而且在该回合内最快结束指令的玩者，程序还会加算红利点数给他。

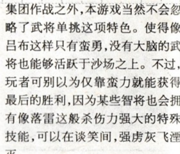
回合制的指令系统

《三国志 Internet》以“事件”、“内政”、“外交”和“战斗”四个阶段构成一个回合。除了“事件”之外的其它阶段，都会有一些相关的指令，提供玩者选择。由于每个阶段的指令种类并不多，因此玩者不需要花太多时间思考，应该就能很快做出决定。或许，这也是一种有效缩短时间的方法。

正奇交替是军事

战斗一向都是三国志系列游戏的重头戏，《三国志 Internet》也不例外。本游戏总共有 4 种基本兵种：步兵、骑兵、弓兵和水军，每一军种都有其不同的特性与功用。而且，除了一般的





集团作战之外，本游戏当然不会忽略了武将单挑这项特色。使得像吕布这样只有蛮勇，没有大脑的武将也能够活跃于沙场之上。不过，玩者可别以为仅靠蛮力就能获得最后的胜利，因为某些智将也会拥有像落雷这般杀伤力强大的特殊技能，可以在谈笑间，强虏灰飞湮灭。

此外，本游戏还在战场上导入补给线的概念，再加上守城部队可以事先设置陷阱等设计，这些特色应该都会让玩者感到非常地刺激。

来挑战网络上的强者吧！

正如本文最前面所提到，《三国志》系列游戏最大的问题就是，计算机对手虽然很会作弊，但是呆板的 AI 终究还是不敌玩者的狡诈。既然如此，好吧！那就让我们一起到网络上一较长短！



三国演义 3

《三国演义 3》采用连续剧当中的人物来绘制肖像，游戏的插画并请到河南省三国人物始祖画家，秦云海先生亲绘游戏插画。据悉，秦先生便是史上第一位经过考据而描绘出三国人物风貌的画家，其作品闻名中外。而为了使整个游戏更为真实丰富，制作小组并亲自到一些三国遗址、古战场实地考察，将珍贵的资料融入游戏当中，希望能在真实度和精细度上大幅超越前作。

剧本分为三个：桃园结义、群雄逐鹿、三分天下，有名的历史事件将会随着玩者的脚步发生，但必须适时的触发人、时、地、物四个条件才会发生。

加强内政管理

三代这回在内政方面加入了许多新指令，玩者需要亲自掌控的因素也更多了。本游戏内政以实时与自已下指令之方式，计有十三种建筑物需要管理，而新的内政指令指包括情报、外交、内政、人事、计谋、策反、军事、中央与系统等。而游戏回馈给玩者的乐趣则是城池的成长与衰败，如《仿真城市》般，可以看得到建筑物升级、增加。



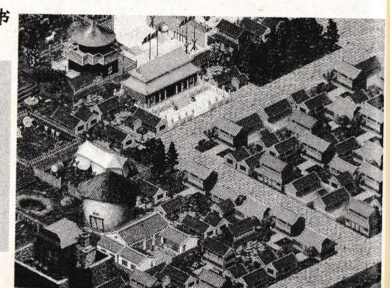
战争多元发展

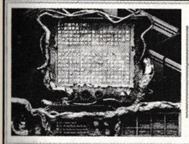
游戏的战争方面则和过去一样是采回合制，除了真实的昼夜时间，还搭配上不同的季节与天气变化，再加上地形地物之掩蔽影响，与兵种之运用、奇术谋略的施展，形成了更多元化的战术。

各种奇术和谋略只要施展得当，便可获得意想不到的效果。如图中的火计，若再配合以奇术中的刮风之术，便可让大火延烧敌军部队千里，造成敌军重大伤亡。

战斗中的单挑分为简易式与交互式，简易式可选择将领后开始自行战斗；而交互式则可让玩者以快打方式自行控制人物砍杀动作，敌我有七种兵器、七十多段劈砍招式。

战场庞大，兵种全为陆上部队。有骑兵系、弩箭系、步兵系、器械系。游戏还考据战争事件发生时当地的地形，有丘陵地带、高山天险、平原、森林等，不同地形有不同的战略运用与影响。





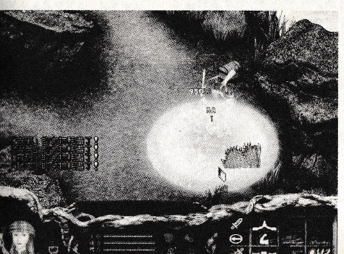
三国伏魔

剧情十分另类的三国幻想世界

罗贯中《三国演义》里的剧情可说早已为《三国志》迷或多数玩者所熟悉。如何在剧情上有所突破并创造另一种不一样的玩法？《三国伏魔》的编剧很另类的由神怪面剖析三国。三国之所以乱乃至于群雄并起，是因为天庭的七颗镇天宝珠被盗下凡间。这七颗宝珠原本镇压着妖魔也就是后来转世为人的张角，而盗宝珠的七人，就是大名鼎鼎的刘备、赵云、孔明、司马懿、曹操、吕布这七位英雄。玩者所扮演的就是当年在天庭负责看守宝珠的镇天神将，您必须与这七位宝珠盗贼一一交涉以完成搜集宝珠的任务，当然您所熟悉的三国桥段也都会在您面前展开。

完全与众不同的游戏设计

《三国伏魔》除了在剧情上很另类外，游戏的许多设定也与



时下游戏有许多不同，如数值之间可以进行类“质能互换”的活动，生命、精力、体力、内力这四项可以借着吐纳、运功、运力、打坐、运精这五种方式，让这些气在身上互相的交换，而在内力聚集之后，可以直接在任何地方进行武术的修练，其实这样也比较像现实的武术修练，并不单单只能靠战斗提升等级。

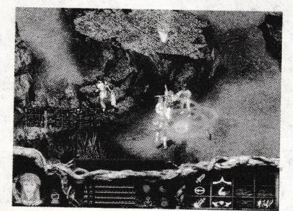


此外《三国伏魔》的战斗里溶入了实时战略的要素。在战斗的同时，所有的敌人都开始攻击，这比起回合制战斗或行动值控制的战斗都更加的刺激，所以您必须安排好攻击、辅助、分担战力、施放绝技甚至是召唤的人，快速的运用热键进行攻击或防守，是掌握战场、克敌致胜的不二法门。

特殊练功方法引导式的解谜

游戏中另外有一项特殊的练功要求，当您要购买武器时除了要买游戏人物所能使用的武器外，更要为此武器购买对应的武功秘籍，如赵云用枪，那就一定要购买火云枪法秘籍，同时要把秘籍与武器同时装备在身上，一个人物可学习两种不同的武器秘籍，如果练了同类的武器秘籍，那前一类的功夫可会前功尽弃喔。

《三国伏魔》在剧情里加入了冒险游戏因素，在处理剧情的方向上面，除了冒险游戏一般的系统外，当主角遇见难题时会以思考的方式引导玩者，这时您就要依照引导适时地取用身边的物品来过关，这样的处理方式让玩者和主角的互动更紧密，也更容易融入剧情之中。





网络三国

“网络三国”是一款以三国时代为游戏背景的万人线上角色扮演(RPG)兼养成游戏，玩家上线后，要先选择联机服务器，如：天权、轩辕、白虎、玄武、伏羲，玩家可随时更换服务器，因为“网络三国”具有储存文件搬移功能，玩家不用重练等级。再者就是选择想要生活的国家，在“网络三国”游戏里，除了大家耳熟能详的曹魏、刘蜀、孙吴之外，还有吕布、袁绍、马腾、袁术、刘表，共有8个国家可选择，不再只是三国了！

接下来就是选择玩家想要扮演的职业，“网络三国”中有8种职业可供玩家选择，包括：武士、流士、医士、蛊士、侠女、仙女、巫士、谋士，再加上升级后的职业，总共有24种不同的职业，不同的职业都会具有不同的能力，当然也会影响游戏进行的过程及乐趣。

游戏中高达一百四十几位重要npc，三国时代的历史人物都会在“网络三国”上一一登场，每个npc都有不同的个性，有的会教导玩家新武功、法术，有的会交付玩家不同任务。游戏的主要进行方式是透过完成各个npc所交付的任务而不断升等、进级，而游戏并没有终极目的或最后的达成目标，这也是网络游戏生生不息的吸引人之处，也可以说OnlineGame就是一场永无止尽的历程。

娶妻生子的虚拟人生！－“网络三国”的生养继承系统

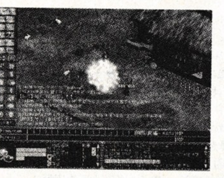
在“网络三国”里有一项游戏史上前所未有的独创设计－"继承"系统的功能。玩家可以在“网络三国”的世界中娶妻生子，培育自己的下一代，藉由养育小孩的方式，可以将自己的技能与提升的属性转移到小孩的身上，达到所谓的继承及转值的效果。

我要出头天！----“网络三国”的官场制度

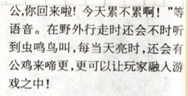
在三国的世界里，玩家可以

选择当一个平民百姓或是草莽英雄,过着逍遥自在、平凡却没有压力的生活;也可以选择步上仕途、在朝为官,为国家为人民付出更多的心力。当官是实现自己政治野心最快的方法!

超豪华3D场景地图、超炫语音配乐



就游戏规模来看,“网络三国”的世界总共由十三个区域所组成,每一个区域的大小都是40*40个(就是1600个啦)800*600屏幕大小的画面所组成的,游戏场景可说是前所未有的庞大!至于游戏中所有的人物及物品,包括所有的场景,都是用3D对象所做成的,所以在整个写实度跟质感上都有相当不错的表现。“网络三国”为了要创造出三国时代的感觉,特别加强在音乐方面的表现,特效方面也是很特别,除了一般打斗声音外,杀猫会有猫叫声,狗狗会汪汪叫,甚至回到家中小妾会说:“相公,你回来啦!今天累不累啊!”等语音。在野外行走时还会不时听到虫鸣鸟叫,每当天亮时,还会有公鸡来啼更,更可以让玩家融入游戏之中!



我要钱!钱!钱!----“网络三国”的金钱来源

在“网络三国”的世界里,举凡食物、衣服、武器、装备、官位、练兵、土地开发、研发军事等,通通都得用到钱,连养老婆跟小孩也都要钱,三国世界也如同现实生活中一般,金钱虽然不是万能,但是没钱,可也是万万不能呢!所以说,玩家必须藉由完成各种不同的工作来换取报酬。

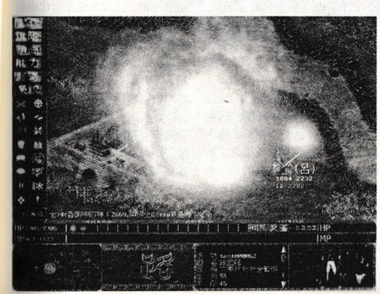
“网络三国”的经验值培养

对任何一个角色扮演游戏来说,升级是玩家们最关注的问题,不过既然称为网络游戏,当然就希望玩家可以有比较多的时间跟其它人进行互动,而不是每天对着怪物砍砍杀杀的。这样并不表示玩家在游戏中不需要经历练功这个步骤,只是最大的差别是,在“网络三国”的世界中,升级只是众多可以让玩家变强的方法中的一种,但却不是玩家出头的唯一机会。只要玩家参与战斗,一进入战斗画面经验值就会提升,并不一定要打胜仗喔!这样的设计就是要让玩家可以不用像其它游戏一样,每天上线就是一直练功,角色虽然变厉害了,荷包却也大失血不少。

“网络三国”的战争世界

在“网络三国”里,每个国家都可以拥有自己的部队,平常这些兵都屯驻在国家里面,等到战争的时候就会派上用场。不过平时可得多训练一下这些部队,因为部队的训练度可是会影响国家的战力,如果平常不加强训练,让部队好吃懒做,到了要打仗的时候才发现养了一群酒囊饭袋,到时候就算空有十万大兵可能也得抱头痛哭了,所谓“养兵千日,用在一时”就是这个道理。如果是打侵略战,当守方的玩家都被打败以后,攻方就可以来个“扬州三屠”,也就是进行屠城来累积战功,战功越高的话日后就可以得到比较多的赏赐。至于那悲惨的战败国,可惨了,不但要赔钱跟赔米,还得限制不得征兵,甚至有可能被灭国呢!所以如果有战争发生的话,记得赶紧回国效力,免得自己的国家到最后一穷二白!

在网络盛行的信息时代,游戏界也开始使用此项利器,让玩家不再只是坐在家中自己和计算机进行游戏,藉由网络将可以和其它人一同厮杀或冒险,而在“网络三国”的世界里,除了台湾,你将可以遨游于全球的网络地球村,也许和你在PK大战的是碧眼金发的外国人!



三国志 7

三国题材的游戏，总会在市场上在引起不小的反响，好的有口皆碑,差的众人矢之。久远的历史被赋予种种新元素，三国系列一直不断推陈出新，几乎用尽了所有的游戏类型，市场上总是会有这么一群忠实的支持者。光荣公司出品的游戏一直都有上乘的表现，尤其是最具代表作的《三国志》系列，更是让人爱不释手。三国志 VII 可以说是集合光荣游戏的特色而成，三国系列的游戏性、信长系列的战略性、以及太阁系列的角色性等。

以人为本

六代已经发展的很完美了，哪里还有七代发展的余地呢，到底还能卖出什么葫芦膏药？进入游戏，可以发现在游戏中最开始的人物设定的地方，与前几代系列作品有些不同。它把许多繁杂的属性参数简化了，只留下了姓名、年龄、技能与特殊专长这几个区域，而在技能这方面也也简化到只剩下武力、智力、政治与魅力这四项了。七代的特技方面有很大的突破，如神算啦、鬼谋啦，甚至还有“圣痕”这类的特别技术。而且特殊技巧跟技能值是用掷骰的方式决定，颇有传统 RPG 游戏中人物设定的风味！

最大的特色

游戏中登场的 520 人全部都可以选择为君主，进而达到统一中国的霸业与梦想。玩家可以扮演的角色，无论是贩夫走卒，还是侯王将相，只要是这个时代中的登场的角色都可以扮演，甚至连再世华陀都在扮演的角色名单之中。换句话说《三国志 VII》耐玩性相当高，因为当你选择不同身份的角色，会有不同的变化与结果，当然在玩法上也会有差异——只要你选择不同的人当君主。由“亲密度”来看，在《三国志 VII》中相当重视与登场人物之间的相性度。孙权自是跟孙坚、孙策、周瑜、甘宁、鲁肃、太史慈等等这些人的相性度较高，反之，和关羽、张飞、诸葛亮、赵云、徐庶这些一伙人的相性度较低。而相性度的高低则攸关主顾间的合作默契，若是你派了一堆相性度很差的部属同你去攻城，那么成功的机率就会大大降低。

新增功能

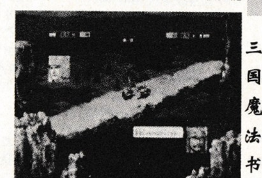
在《三国志 VII》里面，有一项新增的功能，那就是“交友选项”。其实交友选项是对游戏中的武将而言，玩家们可以利用与本地的武将们的“通信”来增加与其他同僚、甚至君主间的“亲密度”，而密度值越高就会有许多有趣的事件发生。

在游戏中如果你的闲钱够多的话，可以找个商人买买宝物啦~或者是买些书籍来增加你的智力或是政治值等；当然，只要你有作过这动作之后，在游戏开头的地方就会有本纪录册来记录你一共收集到了哪些物品。

《三国志 VII》中更是加入了许多不同的事件，有固定发生的北斗、南斗评选十大名士事件，入选十大名士的人，都是声望极高的，还能获得北斗、南斗的奖励，获得金钱或是圣痕的特殊能力。奇数年发生的比武大会，偶数年发生的汉诗大会，都可以由军师提议召开大会，而且大会优胜者还能得到君主的奖励，并且增加奉禄，还可以提高自己的声望。

决战千里

既然是光荣的《三国志》系列代表作，一定会有战斗，七代的战斗方式也不同于以往，当玩家是选择一般武将进行游戏时，在战斗的时候就只需去控制你自己的部队即可，战斗时的小秘诀是尽量去攻据点，只要在这场战斗中攻下两个据点，然后再跑去俘虏一名武将，再加入混战中，结束战斗后的评分你将会抢得第一名喔。相较于前几代，七代的战斗，玩家比较少能够打的到笼城战，野战的比率大幅增加。玩家们在攻城的时候就要注意了，没有绝对优势的兵力可别冒险攻城喔。而在结束战斗后也就是该算老帐的时候到了，如果玩家是以将领的方式来进行游戏，而在战斗中被俘虏的话，嘿嘿，跳槽的机会就来啦，这时候的选择完全端视于玩家的良心，看你是要良禽择木而栖，抑或忠臣不仕二主了。





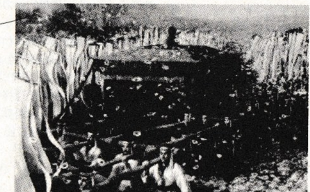
操作介面的变化增加可看性

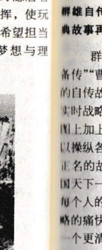
光荣游戏的音乐，都有其一定的水准，三国志七也不例外，在平时悠扬的古典音乐风，令人有怀古之幽情，而战时高亢的曲调，令人慷慨激昂。

而这一代的画面也有改变，玩家所见到的不再是整个中国地形图，而是所在城市的的画面，并将中国地图缩小至左上角，方便玩家切换选择城市，观看其开发情形与城市规模。除此之外随著玩家身份的不同，指令选单的画面也有所改变，在野武将身份的选单见到的是草寮土罐，太守、军师的选单是砖瓦石墙，君主的选单呈现了辉煌宫殿的风格，由此可以显见光荣公司的巧思用心。

战争场面，更是将各种兵种以实际的图像表示，如骑兵的骑马、铁骑兵的身披铁铠、象兵是一头巨象等，比起之前三国志系列实有天壤之别。战略地图也是有所加强，更能显示地理特性。攻城画面则随着城市防御度的不同而有希松的土墙或是厚实的砖墙之别。

与前几代的游戏比起来，三国志七的变化可以说是太大了，不过基本上仍然沿袭着三国志的固有特色，再加以改变而来的。三国志七对“于”人的要素更加重视，注重武将间彼此的交流，对於人与人之间的互动关系描写的更加深刻。对于深处战乱变动时刻的人们，对于自身努力锻练以求仕宦，或是看破世俗下野隐居者都将人物的特性着力发挥，使玩家能够真正扮演自己所希望担当的角色，发挥个人的梦想与理念。







三国霸业

《三国霸业》是第一款可以同时统合角色扮演的故事性和，实时战略的策略性的双料游戏。这款游戏里面有足够的角色扮演要素，可以让你参与刘备、曹操、孙权的每一个重要事件。然而在另外一种模式里面，你更可以在一张超级大地图上面纵横疆场，与南北各地的众英雄豪杰在汉代古中国一决高下。

群雄自传模式-角色感觉强烈，经典故事再现

群雄自传模式中包含了“刘备传”“曹操传”“孙权传”三位英雄的自传故事，制作组巧妙地运用了实时战略的特性，在实时战略的地图上加上三国演义的故事，玩家可以操纵各种角色，进行该角色正身正名的故事情节。三名主角是三国天下一切故事的源头，了解他们每个人的故事，可以在享受实时战略的痛快感之余，对三国的世界有一个更清楚的认识，可以说是寓教于乐也。

统一天下模式-实时战略原味放送

统一天下模式，就是以一位君主的身份，和当时所有英雄一同逐鹿中原。这里的天下可真的非常浩大，超过 800 个屏幕的大地图，42 个著名大城，250 多位知名武将和数不尽的小部队，毫无保留的呈现眼底。您要在这广阔的大陆上，发掘人才、治理内政、整顿军备等，您的城池可能随时遭到攻击，您要做好防御工事，当然更可同时发兵攻击很多地方。在您下指令时，时间是不会停下来等您的！了解吗？这是实时战略的可怕魅力！所以当经营像刘备初期这样的小国时，就要谨慎小心！

在《三国霸业》里面，每个城市都有太守、农业、商业、治安、征兵五项专职事务，这些工作要指派武将们在城里执行才可以。有太守就可以收税，有农商业的发展可增加金粮的收入，治安好就能得到民心，要有兵员就一定要征兵。例如让关羽去征兵，就会依照时间的

流动，慢慢增加兵员。然后再以不同人数编制成各种军种，就可以出城去打仗了！

顺心的操控，指挥官的骄傲

实时战争的紧迫性，让操控的顺手程度左右了你到底玩得快不快乐，就像操控 WINDOWS 的系统接口一样的方便，譬如拖曳一位武将就能执行内政工作了，堪称是傻瓜接口，新手只要五分钟就可上手。

当城池愈来愈多，部队愈来愈庞大时，也不用担心，贴心的浏览功能，方便的军旗集结，让你将战场慢慢往前推，能在这么大的地图上掌握战事的发展，心灵充满了三军指挥官的骄傲。

带领武将，奔向王者宝座

让属下去从事内政或者出兵打仗，都会增加武将的经验值，身为君主的你，可以授勋让武将升级，就会越变越强！在外面作战时把对方武将打到垂死的状态时，就可以俘虏该将，把俘虏带到地牢内关起来，让他的忠诚值下降，就有机会劝他归降，如此又多了一位将领了！

统一天下模式里面，还可以遇见许多不世出的隐者，在地图上遇见的时候要赶紧进行说服！有了这些武将之后，要如何如何因才适用，让文臣和武将各自在擅长之处发挥，这就要看主公你的智能了！

一款真正用心的游戏–三国霸业

这是一款真正可以让你置身在三国世界里，享受壮阔剧情的软件，同时它也以实时战略的手法刻画出全新的三国风貌，让人惊现不已。和一般实时战略游戏不一样的，你掌控的是一群生灵活现的人，他们有可能忠心地跟随你，也可能背叛你，武将是战场上的主角，愈多的武将愈能彰显你的王者风范。不再只是单纯的地盘之争，更是一群有名有姓、有血有泪的武将，伴随着你同喜同悲、同起同落。



三国魔法书

三国风云 2 风云再起

世纪纵横开发的《三国风云》一代，是国内早期的实时战争三国游戏，尔波国际开发了《三国风云 2—风云再起》，各方面都有更令人惊讶的表现。

特殊的实时战争游戏

《三国风云》一代时已开发了架梯、攻城、落石、架桥等机能，并率先采用 45 度的视角，使视觉上更加写实、美观，也因此在市场上能获得玩者群的认同。《三国风云 2》当然也具有这些特色，美术水准也颇有提升。

《三国风云 2》的地形、建物考虑到遮蔽的问题，并且还使绘图引擎同时具有四方向切换视角及透视部队这两种功能，让玩者在游戏时更加方便。

精美而多样的兵种

《三国风云》当时由众多玩者在网站上提出的建议，都由制作群保存下来，考量可行性后在《三国风云 2》增加许多兵种，包括骑马射箭的弓骑兵、曹军的重装骑兵、运兵的车、攻城的云梯车、大型的楼船、南蛮的象兵……等，兵种大致是前作的两倍左右。

另外，《三国风云 2》的兵种不再全部都是同样大小了，玩者将从大型兵种的参战中感受到更强烈的临场感与魄力。

三国联机对战热潮可期

两年前，《三国风云》追加制作了地图编辑器并内附于资料片发行，当时得到玩者们的肯定。《三国风云 2》则直接附有编辑器。玩者可编辑各种关卡，除了丰富精美的兵种、地形，编辑器还可设定关卡中的重要条件，对剧本创作爱好的玩者可说是一项喜讯。

关于联机的部分，《三国风云 2》可容纳四个国家，1500 个单位同时作战，相信可以让玩者满意。

三国魔法书



烽火三国 2

分秒必争

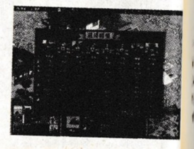
《烽火三国 2》揉合了传统三国游戏的治国元素和实时制战争的特性，在战争中指挥固然要当机立断，而在处理内政、外交、军事等事宜上亦不能有半分犹豫。不过游戏内的敌人并非全是好战狂，所以外交方面的事宜不用太费心去处理，以“远交近攻”的方法最适合，省下来的时间就全副精神集中在内政和军事准备事宜。

内政指令只有“治水”和“开发”两项，指派了人物和拨款就会自动处理，人事方面亦如是。需要兴建的设施主要与军事有关，如步兵营、弓兵营、骑兵营、车兵营等，用以生产各款兵种。生产兵种的需要除了金钱外，也需要一些必需品如铁、皮革、马匹等，这样的物品都可在市场中购得。生产了的兵种，可以到“兵营”编成军队。玩家若觉得经常要将光标四处移动不太方便，可在空白地按右键，左下方的窗口就会跳出快速指令，一按就可找到各种设施的所在地，省时

以众敌寡

《烽火三国 2》在战争上的
胜条件就是持众欺寡。任您的
领再强，兵种等级再高，也敌不
千军万马蜂涌而至，贵精不贵多
论，在这游戏内是行不通的，，因
就算是攻击力达 60 点的骑兵，
敌不过 2 个只有 20 攻击力的
兵，所以武将的多少就是胜负的
键，武将数目多，即代表携兵数
多，所以一直被认为是“池中无鱼
才当上大将的廖化，也是军队中
少缺少的重要成员呢。

在战略运用方面，弓兵是
有效杀敌的兵种，把骑兵置在弓
之前，耐心等待敌人前来，以射





极远的弓兵给予对方一定程度的伤害(很多敌人未还击已经死于箭雨之下)，还未倒下的也捱不住骑兵强大的功击力。而领兵的武将只管躲在一角投闲置散便可(因为连张飞也不可能以一敌十呀)。

欲速则不达

粮草和士兵比起金钱还罕有！生产士兵最需要的不是金钱而是时间，金钱再多也不能让生产过程缩短；如果一位武将所持者为骑兵，就不能以生产时较短的步兵作补充，因为每位人物只可以带领一个兵种的部下；只靠定期的税收，是没法储到足够的粮草来供应战争所需的，而且粮草的价钱也高得惊人，过百元才能购得一点粮草(而且每购一点，价钱又增加一点)，运送钱粮也要消耗不少时日，因此没可能连续征战。好战的玩家只有耐心地等待着时间过去吧！

全实时战略的三国游戏虽然难免要将(治国)这一环削弱，但好处是实时制的设计能给玩家带来更刺激的享受，考验玩家快速灵活的思考和妥善用运用时间。操作接口简单清晰可算是游戏的优点，不擅长 RTS 的机迷也可以很快上手。

编年史

三国魔法书

傲世三国

更接近真实世界

拥有细腻的美术风格，《傲世三国》乍看之下跟《世纪帝国》颇为相似，玩了之后发现，其实他很多地方比起《世纪帝国》更接近真实的世界，最明显的一点便是当一开始派出孔明在城外探路时，因为不能随时补充到粮食而导致攻击力下降，最后甚至变成零，这时候万一不幸在路上碰到敌军，可就真的叫天不应叫地不灵了。

除此之外，在生产军队时也不是盖一座军营，然后里面就可以有兵无限量地生出来，游戏里派几个村民盖好军营、射箭场后，还需要派出村民进到里面经过一番训练才能够产生兵力来攻打敌人。当画面上出现那小小的人民在军营里提刀砍木人时，笔者不由得发出会心的一笑。至于想要生产出所谓的马弓骑兵，那便请先造一座马厩吧，找几个农民进去养马，然后再将之前训练好的兵点到马上，如此一来，一个骑着马的骑兵就出现了！

出门打仗带包子

游戏里更把三国时代一些道具完全地使用上了，像是攻城云梯车、帐篷车等等。出去攻打敌人时，帐篷车是绝对必须的工具，不然当带着一票好不容易生出来的兵长途跋涉来到敌营，却发现大家都已经精疲力尽没有多少攻击力时，可非常不是滋味的。出兵打仗，带着装满包子、烧酒的帐篷车随时让自己的军队维持在最佳状态，在《傲世三国》里这样的设定虽让玩惯《世纪帝国》的玩家有些不能适应，不过倒也不得不承认他非常忠于现实。



除了带兵打仗，游戏中对于社会也着墨许多，更把中国古代特有的祭祀活动融入其中，身为玩家，必须随时注意领土内人民的状况，并需要定时祭祀鬼神，如此才能使国家兴盛、人民繁荣。至于想要让人民采矿的速度增加、增加军队的体力，便需要在翰林院里研发。

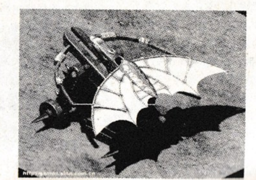
《傲世三国》对于史实的考究非常透彻，所有的科技、产品全都是当时的产物，加上其精致的画面，将会是喜爱实时战争游戏的玩家们另一个不错的选择。

另辟蹊径的游戏系统

担纲制作《傲世三国》的开发小组是当年制作《铁甲风暴》的奥世工作室，因此游戏的主体骨架当然是他们的拿手好戏--实时战略。但是仅仅靠纯粹的实时战略游戏模式是无法承载游戏中所包含的丰富文化内涵，因此游戏中还包括了大量策略游戏的成分。从现有的资料看，游戏非常类



似于微软的《世纪帝国Ⅱ》和电子艺界正着手推出的《幕府将军：全面战争》，只是相比之下游戏中的策略管理占有更加重要的角色。在游戏中玩家可以分别选择魏、蜀、吴中的一方，在城市子地图中安排内政、外交、科研、生为、招募人才和军事准备，在战略任务大地图中进行实时战略类型的战斗以及对重要资源的抢夺。游戏接口中包含了两个雷达窗口，允许玩家在城市管理。





《中原之霸者》

游戏类型:SLG

游戏机上第一款三国游戏原创作品。此作品几乎未在大陆登录,所以被人冒称为FC三国志的第三代,其实根本无第三代可言,反正上当的玩家很多,要不是当年《电软》出来指正,我也会上当的。

《霸王的大陆》

游戏类型:SLG

《中原之霸者》的续作,经典中的经典,其中的内涵使许多三国游戏望风不及,其在老玩家心目中的地位是任何三国游戏所不能及的(可能就像《仙剑》在许多人心目中的地位那样)。游戏充分体现了武将和智将中不同之处,武将武力越高,带兵就越厉害,如吕布最厉害就可以带6个骑兵,4个弓手,且非常武勇,往往可以以一当十。而智将带兵就逊色很多,如用计得当简直就灰飞烟灭只在谈笑之间,敌人不战自溃。并且强调城的重要性,往往一个很差的武将在守城时兵士都会表现得异于平时。总之,如果还未玩过此作的玩家不妨找模拟器一试,老玩家也不妨找出来复习复习^O^。

《三国赤壁之战》

游戏类型:ACT

完全仿照街机《赤壁之战》做的,可以选关、张、赵3人,有类似街机的大招等等,连剧情都很像。但无奈难度超高,我和朋友也最多冲到九龙壁那关就再也过不去了。画面一般,但未发挥完FC的全部机能,比《忍者神龟》《赐王》这些差许多。

《三国志格斗版》

游戏类型:FTG

是SFC的原创游戏,几乎发挥了SFC的全部机能,所以无论画面和内容都很充实,绝对不比PC的《武将争霸》差。可以大概选10人左右,都是大家熟知的武将,和《武将争霸》不同之处在于大家都手上操着家伙对K,比赤手空拳来得亲切。我最有印象的就是黄忠的绝招,就是跳在空中连射。本款游戏几乎没怎么流通,知道的人很少,当年卖¥190大圆,我等只有干看流口水的份。

《三国志中文版》

游戏类型:SLG

外星科技出品,要说最不要脸的游戏公司,外星科技可以算一个,把许多日文精品汉化一下,然后贴上自己的标签名字就拿出来大卖。《三国志中文版》就是不折不扣《霸王的大陆》的抄袭。从界面到操作,包括细节特性都是一模一样,唯一不同之处就是开始游戏时选择君主时是类似心理测验那样,看你自己的性格选人。虽然说把许多精品汉化成中文是在方便好多朋友,但对于这种毫无创新的抄袭,我无言了。

《吞食天地1-2》

游戏类型:RPG

此款《吞食天地》虽然和电脑上的同名,但是两个截然不同公司制作,且内容大相径庭,切勿搞混。此两款相当于上下集的关系,2代完全是延续1代未完成的故事,其中的剧情设计得非常不错,结合了很多野史,传说,以微观眼光把三国表现得淋漓尽致。当时还出了一款3代,其实就是2代的中文版,着实骗到不少玩家。



《三国志列传-乱世群英》

游戏类型:SLG

MD上唯一的原创三国游戏(因为把光荣《三国志》系列排除),历代三国游戏(包括PC)少有的佳作,其战斗场面和《霸王的大陆》有点类似,内政又像《三国志》。此款的武将单挑是热点之一,武将设计得很大,两人骑马对峙几乎占大半屏,给人饱满和十分有魄力的感觉,最绝的是武将单挑是玩家自己控制,虽然操作很简单,但自己控制武将厮杀的感觉就是不一样。此款给人感觉就是没有十分出众的地方,但也没有十分缺陷,可能就是这种中庸的感觉吸引了不少玩家。



三国魔法书

SFC

《天舞三国》

结合 RPG 与棋牌为主的游戏,画面以 Q 版为主,可以 4 人同时玩,十分热闹,以前在游戏机室里常和几个朋友一起竞力。游戏进行方式十分有特点,在规定时间内完成献帝给你指定的任务,如平乱啦这些,战斗时是以类似纸牌的战斗方式(好像是不同属性,功能的球还是什么地),两人比牌,看谁的牌刚好能压制对方。在以 SLG 为主题的三国游戏世界里,《天舞三国》可以说是一道清新的风景线。

《横山光辉三国志》

游戏类型:SLG

就是听说过,连见都没见到过。

《横山光辉三国志 2》

游戏类型:SLG

这款是很正统的 SLG,其中和《三国志》系列不同之处在于它的战争方面极像《信长的野望-将星录》,即部队出征时会在大地图上出现,然后你控制部队一步步迈向敌人的城池。其他地方表现平平,很一般的游戏。

《吞食天地》

游戏类型:SLG

CAPCOM 出品。又是一款《吞食天地》,这名字还真是吃香。不同之处,此款是 SLG。不愧是 CAPCOM 出品,在众多 SLG 游戏中都可以一跃而出。其中简化了内政,重视军事,在战争场面,发挥了 SFC 的最高机能,场景是以 3D 俯视表现的,非常有魄力,并且加入了地图阴影。两军对决时类似《富甲天下》,双方一阵乱冲。顺道一提,本作的人物肖像取于街机版《赤壁之战》,所以游戏中你能看见许多熟悉的面孔。

以下几款知道的人可能少之又少吧,几乎都是只闻其名,无缘相见那种,希望有玩过的朋友补遗。

《超级三国志》

游戏类型:SLG

《光辉三国志》

游戏类型:SLG

《超级三国志 2》

游戏类型:SLG

《升龙三国志》

游戏类型:SLG

《天武三国志》

游戏类型:SLG

GB



《吞食天地》

游戏类型:RPG

FC 移植的,就不多说了。

《三国志》

游戏类型:SLG

GB 原创,但没什么特别之处,感觉还没发挥到 GB 四分之一功力。同样和 FC 为 8 位机,却没有作出《霸王的大陆》的效果,实在遗憾(好像这种说法很牵强)。

AR-CADE 街机

《三国志智略的霸者》

游戏类型:Quize

更是稀有的种类,是问答类游戏,要玩这种游戏必须先要有良好的日语功底再加上三国知识才能搞定,有谁玩过,告诉我一声。

《三国黄巾之乱》

游戏类型:ACT

是大家熟知的《三国赤壁之战》的前作,但此作很少在大陆有见到,我就是在《三国赤壁之战》后才知道的。可以选刘关张赵 4 人 K 黄巾贼,最后搞定董卓就通关。全程是在马上打杀的,4 人除了模样没什么区别,大招是落石,其实我觉得像鸡腿。如果没玩过的可以找模拟器玩玩,但不要想像得太好,因为和《三国赤壁之战》简直就是两个模子出来的。

《三国赤壁之战》

游戏类型:ACT

这款完全不用介绍,不论从哪方面来看都是经典中的经典。顺道一提,最近模拟器世界好像非常流行改这款游戏,不但可以改成像街机那样的圣剑三国,还可以同时选一人,最变态的是可以改得同时挑战几个 BOSS,呵呵。

《三国战纪》

游戏类型:ACT

国人出品的游戏。虽然普遍认为画面不如《三国赤壁之战》,但其中的内涵是《三国赤壁之战》所不能比的。现在一共出了 3 版,2 版几乎只是单纯增强了 1 版,修正了 BUG,倒是第 3 版带来了全新的感受。不但修改了部分剧情,而且增加了敌方招降系统,比以前内

容更充实。而且选人也多出很多，还可以调许楮这种超 BOSS 级的人物出来。《三国战纪》可以说是现在模拟器界呼声最高的游戏之一，好多人都在问什么时候会有，大家慢慢等吧，现在国内的 DUMP 技术也已经很成熟了，相信不久也会有的。By the way,《三国战纪》有出海外版 ^O^。



《霸王的大陆》

游戏类型:SLG

完完全全的 FC 移植，强化了的画面和音乐，实在给我们这群《霸王的大陆》迷注入新的血液。此款不用多介绍，大家心里有数。顺道一提，此游戏可以在任何 PS 模拟器里完美使用。在市面上还是很少见到这款，是收录在 NAMCO 四合一合集里面的，FC 的老玩家不妨买来一试。

《三国赤壁之战》

游戏类型:ACT

街机版的完全移植，我没玩过，也不知道缩水没有，据说是机能有限，把马战删掉了（我不确定），但是好像每个人新增加了一种必杀技。

《三国无双》

游戏类型:FTG

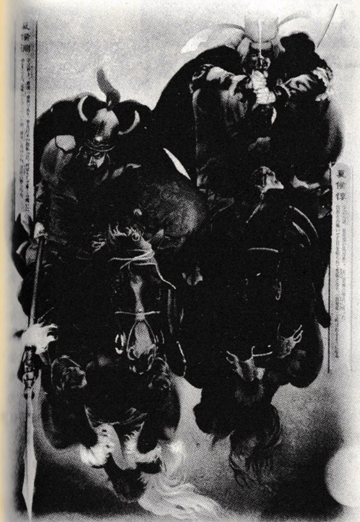
PS 上唯一的原创三国游戏，做得很不错，把 PS 的机能发挥得很好。在游戏性方面，如果能把招式更夸张一下就好了。还有武将手上家伙的份量不够，如云长手上的青龙堰月刀小得像日本的长刀一样。许诸的榔头也很小(许诸："那是大锤！")，看看别人《三国赤壁之战》中的许褚拿的家伙，那才够份量。



《真三国无双》

游戏类型:ACT

我没玩过，只有拿手上的资料讲讲。类似《三国赤壁之战》，选一武将孤身奋战，场面很宏大，可以真正体验到百万军中取上将之头的感觉。反正这款游戏我是很喜欢的，具体情况，等我买了 PS2 后再说吧(如果我买得起)。





如果……

一个三国游戏有着复杂的系统

个人认为，只有游戏的系统足够复杂，才能表现出三国所独有的特色，才能给人以真实的三国的感觉。但是系统复杂了，又会有很多玩家接受不了。现在的三国都有人嫌系统复杂，要是再复杂……可能只有我们这些论坛里的人才会去玩了。

到底什么是好的三国游戏，是三国论坛里的人说了算，还是大多数玩家说了算呢？

现在市面上最受欢迎的三国游戏，决不是什么卧龙传、三国4、龙王三国演义之类。就我来看嘛，是三国群英传。我们这里网吧里有5个必备的游戏，星际、Quake、FIFA、DF，还有一个就是《三国群英传2》。

原因，就是它是一种穷兵黩武的三国。这种基本设定决定了它的特点：



第一、它的内政和战斗的系统都很简化，便于操作和新手的上手。

第二、强调武将的能力，满足了玩家的个人英雄主义，让玩家感到"爽"。

第三、华丽的武将技，满足了视觉上的要求。

这是与其它的三国游戏不同的地方，却正是它流行的原因。

三国游戏首先是游戏，它要吸引玩家来玩。但一个复杂的系统我不知道能吸引多少玩家。如果做出一种真实的三国，应该会有人去玩懂，去感慨，而后长叹一声"千古兴亡多少事？悠悠！不尽长江滚滚流。"但这种人，是少数。多数人会望而却步，或是在复杂的系统中疲于奔命、而无暇欣赏三国的美景。然后这种三国成为一种"贵族游戏"…然后销量不佳…然后厂家退出三国游戏制作…然后……



这是一个玩家自己设计的三国游戏……

先解释一下本游戏的概念：这是一个借鉴了《文明2》和《英雄无敌2》中某些要素的三国游戏，我的目标是要设计一个精巧，重视可玩性，改变传统老模式老套路的三国游戏。这个方案就是专门针对业余制作小组而设计的迷你版，如果专业公司想把它做成象《英雄无敌3》那样精美的游戏，也不反对。

一、地图：

请先想象《英雄无敌3》的地图。本游戏的地图类似《英3》和《文2》。



地图主要构成：城市、山、河流、森林、和特殊地点。

城市：分为四种，小城市，中型城市，大型城市，和巨型城市。

山：分为雪山、石山、普通山三种。

河流：只有一种，海洋另计。

森林：应该有三种以上的树种。

特殊地点：村庄、废墟、寺庙等，这将是一个庞大的设定，包括设定卧龙先生的茅庐等。进入特殊地点，可以发生特殊事件，如征收义勇军、发现财宝和宝物等。



地图应有若干六边形的单格构成庞大地图。

土地种类：雪地、草地、黄土地三种。

地图初始应有黑幕。

二、资源采集：

游戏设定四种资源：金子、食物、木头、矿石。

采集方式：

金子：通过城市的税收获取。



食物：在城外建造农场获取。依据不同地质，产出效果不同，雪地、黄土地和草地的食物产出比为1:2:3。农场可以升级。食物是支持人口发展和军事战争的重要保证。

木头：在采木场获取，凡是有森林的地方可设定有采木场，采木场可以升级，提高产量。

矿石：在矿场获取，凡是石山均设定为矿场，矿场可升级，以提高矿石产量。

三、城市发展：

城市的发展采用类似《英3》的单画面显示，但发展的系统大大不同。



市政建设：

1、可以建设从市政府、总督府到皇宫的三个级别城市管理机构，玩家需要根 据城市的规模适当建设市政府的级别，以保证对城市的强有力管理，否则发生税 率下降，治安混乱等情况。

2、可以建造将军府，负责征集所有的兵种。

3、可以 建造学院，研究新的技术，以发展经济，升级军队。

4、可以建造文书院，供文武 百官学习，提升智力。

5、可以建造习武堂，教授百官武艺，提升武力值。

6、市场，这个不用说了吧。

7、及其他。

经济建设：

1、首先是要满足城市人口的食物需求，人口才能不断增长，一旦发生粮食危机，极有可能发生城市暴乱。

2、城市的工业需要木头和矿石，只要供应充足的物资，城市的工业将蓬勃发展。

3、在工业获得充分发展的情况下，人民开始需要商业。

4、定制适当的人口税、工业税、商业税比率，可以调节城市的吸引程度、经济发展速度、税收数量等。

5、某些特殊因素会增加经济建设的效果，例如任命卧龙先生当太守和任命韩玄当太守效果是大不一样的，例如建设市场可以提高城市的吸引程度和繁荣程度等。

因此内政是比较简单的，只需调整适当的税率，任命贤明的太守，供应足够的物资，让市民快乐，就可以了。

城防建设：

1、可以升级城墙级别（3级），以提高防御力。

2、可以建设和升级箭塔（3级），提高反击力。

特殊建筑：

如铜雀台，提高城市声望，如花园楼阁，提高市民快乐程度。

市民升级：

1、游戏中初始的市民都是很贫穷的，住着茅草屋，因此首先要供给他们食物。

2、食物保障以后，市民开始需要工作，因此提供足够的物资，让他们发展工 业（手工作坊）。有了工作的市民当然不再愿意住茅草屋了，所以会自动将住宅 升级为青砖房。

3、工业极度发达，城市中又有市场，商业开始兴起，所以富足起来的市民将住进更高级的楼阁房。

4、每一级别市民所能够缴纳的税金是由低至高的，所以不是光靠发展人口数量就能够轻易取胜的。

看着你的子民们越来越富足，游戏画面中的茅草屋逐渐变成楼阁房，是不是很有成就感呢。



四、武将系统：

1、武将参数：HP、智力、武力、忠诚度、耐心度、权欲期望值、道德。

耐心度：做事的耐心程度，如果耐心度低的武将长时间在野外工作（出征和探宝），会产生厌烦心理，如果不及时抚慰或召回，忠诚度会直线下降。

权欲期望值：每个武将都有对权利和金钱的欲求，如果一个权欲期望值越高 的人，且能力值也较高，如果不及时发点小奖金或加官进爵，就会对现状极度不 满，导致忠诚度下降。

道　德：武将的道德将影响部队的士气或所辖市民的快乐程度，相信无论是士 兵还是市民，都不会心甘情愿服从一个道德素质低下领导者的领导。

其他参数及相互关系的说明略。

2、武将的升级：

武将的智力和武力可以通过学习而提升，当然，不会让玩家轻轻松松就可以培养出文武全才的喽，具体设定当然也要保密的喽。

武将可以通过装备宝物，以提升各项参数，包括降低权欲期望，增加道德等，这是比较简单的设定，略。

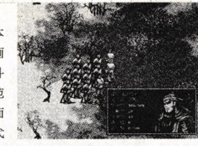
3、任命官职：设定有从丞相、大将军到偏将军等官职，这里官职的作用可很巨大 的，不是什么带兵率的变化而已，而是尽量符合真实一点，例如只能任命一个丞 相，他的能力高低会对全国的经济和税收产生影响，只能任命一个大将军，他的能力将对全国的军队的战斗力产生影响。







五、战斗系统：



战斗系统亦称战斗模式，本迷你版设定的模式是切换战斗画面，进入一个小 型即时策略战斗场面，让双方的军队在有限的范围内展开激烈的厮杀，战斗画面士兵造型可以参考《帝国时代2》。

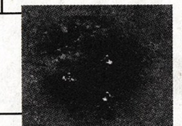
如果还不具此实力的制作组，也可以采用类似《三国群英传》的战斗模式。但需要加入军团多兵种组合作战的模式。

六、游戏方式：

采用即时制，而不是回合制，玩家可以通过调节游戏速度来逐渐适应即时制 的忙乱。

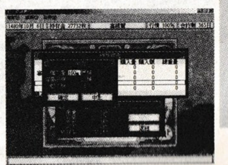
由于使用即时制，所以将增加游戏设计的难度，至少要设定所有作战单位的 速度。





七、贸易：

游戏中每一个城市均设定有2-3种特产，如食盐、陶器、铁器、黄金等，必 须在国家的各城市之间建立贸易关系，可以极大促进城市的工业和商业发展。对 于特产相同的城市，建立贸易线路将没有太大的意义。当你在王国内甚至和其他 国家建立了庞大的贸易网时，会看到很多贸易马车在繁忙的运输。



八、战术：

因此游戏将可以使用无穷的战术，可以先发展经济，壮大实力；也可以先发 展军队，实现闪电战(即时制)；更可以偷袭敌国的贸易车队，破坏他们的贸易 线路；也可以在收税时间将到时夺取或破坏敌方的木材场、矿场、农场，把对手气个半死；需要研制更为高级的兵种，如重弩手、重骑兵等；文官的作用也大大 提高，因为城市需要贤明的太守，国家需要会治国的丞相，学院需要智力一流的 文官主持科技开发；手下的武将们也不时会闹一点小情绪，让你忙不迭赶紧去抚慰；人民会因为税收过重、战争太多、太贫穷而不快乐，甚至发生暴乱；还要派 人四处寻访宝物、人才……及其他还暂时想不出来的策略。

后话：

虽然很久没有再玩三国游戏了，但心里其实还是很想再玩这类的游戏，探索 这样一个值得无穷无尽可挖掘的世界。但再看 KOEI 的三国系列，每次都只是换个汤而已，台湾的《三国演义》系列虽然也做了许多新的尝试，但基本没有跳出 KOEI 的老套路。所以一直想设计一个像《三国英杰传》那样值得一玩再玩的三国游戏。

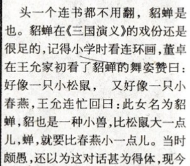







巾帼英雄

有了故事的框架，下一步当然是选主角了。想想看还是先从我们的巾帼英雄开始吧。不过这可给自己找了麻烦……《三国演义》一部皇皇巨著，以现在女权主义者的眼光来看，比《水浒传》还要可恨，《水浒传》视红颜为"祸水"，但诸多女士中总还有几个正面人物，笔墨也费了不少，而《三国演义》纯粹不把"半边天"当回事，当真是"惜字如金"，更不用提刘备那几句话了，现在的女人虽不都像《天龙八部》中的马夫人一样你乔峰不看我我就杀了你，但你总得要给她们留一点表现的空间。



貂蝉

头一个连书都不用翻，貂蝉是也。貂蝉在《三国演义》的戏份还是很足的，记得小学时看连环画，董卓在王允家初看了貂蝉的舞姿赞曰：好像一只小松鼠，又好像一只小春燕，王允连忙回曰：此女名为貂蝉，貂也是一种小兽，比松鼠大一点儿，蝉，就要比春燕小一点儿。当时颇愚，还以为这对话甚为得体，现今回想起来几乎没笑甩了大牙。《曹操传》中貂蝉比吕布还要厉害，算是为貂蝉平反（因为到最后吕布下邳被围之时，貂蝉变得懦弱自私让人感觉怪怪的），上大学时一陕北同学说貂蝉是米脂人而吕布是绥德人，因此有"米脂的婆姨绥德的汉"一说，心想北地胭脂就是要比江南佳丽来得果断勇敢些，遂信以为真，再转回头去嘱咐原创那小子把貂蝉画得坚毅些，最起码也要柔中带刚，孰料他已经画完了，我的天，这是谁，这是妲已……

孙尚香



《三国演义》原名孙仁（语见《三国演义》第七回——袁绍磐河战公孙 孙坚跨江击刘表），然而说出来大家都不信，大约因为这名字不男不女，另外叫"仁"的往往不是好人，如凤姐儿的哥哥"王仁"，"黄世仁"之流。据周瑜介绍这位小姐"极其刚勇，侍婢数百，居常带刀，房中兵器摆列遍满"，倒让我想起了《绝代双骄》中小鱼儿随慕容九妹参观其二姐的闺房时所说的话，豪爽勇烈的慕容二姑娘嫁的是武林世家中自幼多病的独子，而我们这位妙龄孙小姐中了双方面的阴谋，嫁了个已知天命，哭出半壁江山的刘皇叔，那才叫人捶胸顿足。游戏中是为数不多的女英雄中的"武将型"。

二乔



《三国演义》中有一个乔玄，虽然没有许子将在三国游戏中有名，也曾当面赞曹操有"命世之才"，另有一个乔国老，后者是大小二乔之父，有人将这两者混为一谈，那与本文无关，不在此探讨。香港早年拍过一套《三国演义》，将诸葛亮扯进了周瑜与小乔之间，小乔虽嫁周郎，心念孔明，周瑜因此气死，这哪跟哪儿啊。好在游戏中没这类"情节"，不然 SLG 要变 RPG 了。张爱玲的《鸿鸾禧》中有一个女孩以"二乔"为名，很平常的一个虚荣小心眼儿的女孩，估摸是当时张爱玲想到了周瑜 ^-^，毕竟大小二乔传世的资料太少，也好，可供发挥的余地也因此大大增加，江南女子如水的柔媚中见刚强，神完气清，心思灵秀而慎密如发，是东吴命运多蹇的孙氏家族中的一抹亮色，在游戏中有关东吴的几关中都可以招募到这对姐妹花，至于能力，就跟貂蝉不逊于吕布一样……



甘、糜二夫人

甘夫人本是阿斗的生母，是刘备受陶谦之请驻扎在小沛时认识的，说是夫人，其实同糜夫人一样都是刘备的小妾，糜夫人是糜竺的妹妹，长坂坡投井几乎是她唯一的事迹，将这两位改成“英雄”是我最腻歪的一件事，记得极小时拍画片时（现在的小孩子可能都不了解是什么），糜夫人是最弱的(当时自以为是念成“鹿”夫人)，甘夫人仅次之，在游戏中不可避免地成为只需力量较小就能混下去的法师和弓箭手，其实她们能在诸多男士中脱颖而出必有其独到之处。

张小妹

这名字一说出来大家都吃一惊，问是哪一个，待得知是张飞的妹妹时都笑，更有人建议不如叫张惠妹，小可又宣称史称这位张小妹后来嫁了刘备，就有人笑问是不是张飞刀压着刘备脖子嫁过去的，“你要答应了才能行，不答应，一刀给你个脖儿平”，好家伙，连山东快书都出来了，不过原创是个唯美主义者，让他画丑女他是画不出来的，最后是个浓眉大眼，英气勃勃的美女，只是搞不懂为什么最后都被刘备娶走了。在游戏中跟孙尚香一样是名“武将型”的英雄。

邹蕙心

张济的妻子，张绣的婶子，曹操的……，这是个什么关系，我都说不清楚了，在《曹操传》中第一次正式出场，另一位策划玩了这一段大为叫苦，我只是叫她来听听胡琴，喝了一杯酒，还没那个呢，张绣就来打我了，大家皆笑骂曰你当是什么啊。废话不用多说，曹操在这里是跌了个大跟斗，儿子侄子连带武力 100 的典韦，一起丧身于此役中，而且曹操的原配丁夫人也为此与曹操分居，以至于后来曹丕追封曹操为武帝时一个皇后的封号就此丢失，所谓红颜祸水也大抵就是这个意思吧，在游戏中是个类似法师一类的英雄。

夏侯菁

夏侯家好大一家子，打《三国志四》时一个巴掌几乎都数不过来，也可以说是“皇亲国戚”了，但除掉拔矢啖睛的夏侯惇，送青钢剑给赵云的夏侯恩、定军山被老黄忠斩了的夏侯渊，我不信别个有谁还能让人记住，在游戏中不过是一些数字的对比，排名稍后而已，而当时在战场上，弱肉强食，资质稍逊的人付出去的就是颈上的头颅，这次自作主张在夏侯家添了这样一位娇俏的小姐，想来也比那些所谓的夏侯德、夏侯尚夏侯什么的更能吸引人。不过据野史说张飞的妻子姓夏侯，因此与曹操有姻亲关系，不知道是不是就是这位小姐。

皇甫若云

皇甫若云是皇甫嵩的女儿，忠良之后，她遵循父命加入了曹操讨伐董卓的大军，以一手百步穿杨的箭法令敌人胆寒。眼力极佳，可于黑暗中纫针，大约也因此能够认清曹操奸雄的本质，在曹操野心未能白于天下之时即飘然远走。



大将军：

战国时始置，是将军的最高封号，东汉时多由贵戚充任。具体名号有建威大将军、骠骑大将军、中军大将军、镇东大将军、抚军大将军等等，除骠骑大将军之位稍低于三公之外，其余均在三公之上。三国时夏侯惇、姜维等人皆为大将军。

大司马：

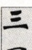
汉武帝（刘彻）废太尉设大司马，光武帝（刘秀）又废大司马为太尉，故大司马即太尉，为掌管军政和军赋的最高官职，即全国最高军事长官。东汉时与司徒、司空并称三公。

大司农：

秦时称治粟内史，景帝改称太农令，汉武帝太初元年（公元前104年）更名为大司农。魏初设大农，文帝（曹丕）黄初二年（221年）改称大司农，蜀、吴亦各有大司农。两汉时大司农掌管租税、钱谷、盐铁和国家财政收支，而到了三国时期，由于权力的分散则只能负责这些物资的保管工作了。九卿之一。

大鸿胪：

秦时称典客，汉初称大行令，汉武帝太初元年更名为大鸿胪，掌管接待宾客之事。九卿之一。


国
官


当然三国中最为重要的官职还没有安排。让我想想，到底都安排什么官好呢？

卫尉：

秦时始置，汉景帝（刘启）初更名为中大夫令，不久即恢复原名，掌管宫门警卫。九卿之一。

太尉：

同大司马。曹丕即位后任贾诩为太尉。

太傅：辅弼国君之官，作为重臣参与朝政，掌管全国的军政大权。曹睿即位后人钟繇为太傅。

太常：

秦时称奉常，汉景帝中元六年（公元前144年）更名为太常，掌管礼乐社稷、宗庙礼仪。其属官有太史、太祝、太宰、太药、太医（为百官治病）、太卜六令及博士祭酒。九卿之一。

太仆：

秦和两汉均设太仆，王莽一度更名为太御，掌管舆马及牧畜之事。九卿之一。

太守：

秦时设郡守，汉景帝更名为太守，为一郡之最高长官，除治民、进贤、决讼、检奸外，还可以自行任免所属掾史。

少府：

秦和两汉均设少府，王莽称共工，与大司农一同掌管财货。不过大司农掌管国家财货，而少府则管供养皇帝。其属官有掌管御用纸、墨、笔等物的守宫令、掌管刀剑弩机等物的尚方令、掌管衣物的御府令、为宫廷治病的太医令。九卿之一。

中常侍：

秦时始置，东汉时由宦官担任，掌管文书和传达诏令，权力极大。

中书监令：

曹操为魏王时，设置秘书令以处理尚书章奏。曹丕于黄初初年改秘书令为中书令并特置中书监，使之排在中书令之前。

中领军：

曹操为丞相后置领军，不久改为中领军，掌管禁卫军。

中护军：

曹操为丞相后置护军，不久改为中护军，掌管禁卫军，地位略低于中领军。

长史：

秦时始置，西汉时丞相下有两长史，其职务相当于秘书长，即最高国务机关中事务主管。将军幕府中亦有长史，为幕僚之长；可分令部队出战的称为将兵长史。东汉的太尉、司空、司徒三公府亦设长史，职任颇重。三国沿置不改。

从事：

刺史的佐官如别驾、治中、主簿、功曹等都称为从事。

仓曹掾属：

主管仓谷之事的官员，正者称掾，副者称属。

司徒：

西周始置，东汉时掌管教化，三公之一。

司空：

西周始置，东汉时掌管水土及营建工程，三公之一。

司隶校尉：

汉武帝始置，负责督率京城徒隶，从事查捕奸邪和罪犯，简称司隶。刘备在蜀称帝时以张飞为司隶校尉。

司金中郎将：

曹操于建安十年(205)置，掌管冶铁、钱币和农具的铸造的官员。

主 簿：

汉始置，掌管文书簿笈，司空、丞相府及刺史的佐官中都设有主簿。

功 曹：

刺史的佐官，掌管考查记录功劳。

东西曹掾属：

曹操为丞相后下设东、西曹掌管人事工作，东曹主管二千石官员的任免，西曹主管丞相府官员的任免。其负责人员正者称掾，副者称属。

丞 相：

战国时始置，为百官之长。东汉不设丞相，建安十三年(208)复置，曹操自任丞相。“丞”与“承”相通，“丞相”就是承君主的旨意来处理国家事务的人。

丞相理曹掾：

丞相府中掌管司法的官员。

光禄勋：

秦时称郎中令，汉武帝更名为光禄勋。王莽称司中，东汉又称光禄勋。曹操为魏公后设郎中令，黄初元年(220年)又称光禄勋，掌管宿卫宫殿门户。其属官有掌管宾赞受事的谒者、掌管御乘舆车的奉车都尉、掌管副车马匹的附马都尉、掌管羽林骑的骑都尉，而大夫、中郎将等官是否是光禄勋的属官尚有争议。九卿之一。

执金吾：

秦时称中尉，汉武帝更名为执金吾。王莽称奋武，东汉复称执金吾。曹魏先称中尉，黄初元年更名为执金吾，掌管宫外巡卫。卫尉巡行宫中，执金吾则徼循京师。天子出行，执金吾为先导。“吾”当御讲。

别 驾：

刺史的佐吏，刺史以巡行视察为职，别驾则另乘传车，辅助刺史出巡，故称别驾。

廷 尉：

秦时始置，汉景帝更名为大理，自后或称廷尉，或称大理。廷尉掌管刑法狱讼，是各地上诉的最高司法机关。“廷”字系直、平之义，治狱贵直而平，故以为号。廷尉的属官有大理正、大理平、大理监，成为廷尉三官。九卿之一。

县令长：

春秋战国时始置，一县的行政长官，人口在万户以下的县的长官称为令，万户以上的称为长。县令长的佐官有掌管军事、治安的县尉和掌管文书、仓狱的县丞，一般每县有丞、尉各一人，大县有尉两人或更多。

尚 书：

战国始置，或称掌书，“尚”就是执掌的意思。秦汉时，尚书只是少府的属官，掌管殿内文书，地位很低。汉武帝时，设尚书五人，开始分曹治事，因在皇帝周围办事，地位逐渐重要。曹魏有吏部、左民、客曹、五兵、度支共五曹尚书。吏部又称选部，掌管选用官吏；左民掌管缮修功作、盐池园苑；客曹掌管少数民族和外国事务；五兵掌管中兵、外兵、骑兵、别兵、都兵；度支掌管军国支计。其中以吏部尚书最为重要。

尚书令：

秦时始置，为尚书台首长，是直接对皇帝负责、掌管一切政令的首脑。尚书令的副手为尚书仆射，曹魏置尚书仆射一或二人，二人并置时称左右仆射。若尚书令缺，由左仆射代行令事。曹魏时以五曹尚书、二仆射、一令为八座。

尚书郎：

尚书台内负责起草文书的官员。东汉选孝廉中有才能者入尚书台，满一年称尚书郎，三年称侍郎。

侍中：

秦时始置，为丞相的属官，掌管拾遗补缺、赞导、陪乘、出而负玺以及照料皇帝日常生活等事。

宗正：

秦时始置，王莽称宗伯，东汉复称宗正，掌管皇族与外戚事务。两汉皆以刘姓宗室充任。九卿之一。

征东将军：

统领青、兖、徐、扬四州，屯驻扬州。

征南将军：

统领荆、豫二州，屯驻新野。
征西将军：统领雍、凉二州，屯驻长安。

征北将军：

统领幽、冀、并三州，屯驻蓟州。

刺 史：

秦时始置，掌管一州的军政大权。刺，检举不法；史，皇帝所使。

治中：

刺史的佐吏。古代簿籍文书之类称为“中”，“治中”即为管理文书档案之意，后来逐渐演变为一种固定的官职。

参军：

东汉末曹操以丞相总揽军政，其僚属往往以参丞相军事为名，即参谋军务，简称“参军”。

河南尹：

东汉建都于河南郡洛阳县，为提高河南郡的地位，其长官不称太守而称尹，掌管洛阳附近的二十一县。

典农中郎将：

汉末曹操置典农中郎将和典农校尉，均掌管农业生产、民政和田租，仅有所治郡国大小之别，职权相当于太守。

城门校尉：西汉始置，掌管京师城门的屯兵。

相国：即丞相。

将作大臣：

秦时称将作少府，汉景帝更名为将作大臣，掌管宫室、宗庙、路寝、陵园地土木营建。

给事中：

秦时始置，西汉沿置，东汉省，魏复置。为将军、列侯、九卿，以及黄门郎、谒者等的加官。

都督：

三国始置都督和大都督，为领兵官，其中大都督为最高军事统帅。

校事：

曹操临时设置的小吏，负责伺察群臣的微过小罪。

监冶谒者：三国时魏置，掌管冶铁的专官。

御史大夫：掌管弹劾、纠察的官员，其位仅次于丞相。

御史中丞：御史大夫的副手。

黄门侍郎：

秦汉时，宫门皆黄色，故号黄门。黄门侍郎因在黄门内供职而得名。

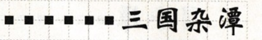
散骑常侍：

三国魏置，即汉代散骑（皇帝的骑从）和中常侍的合称，在皇帝左右规谏过失，以备顾问。

督军：
高级统兵长官，位在相国、太尉、御史大夫之下。

督邮：

汉代各郡置督邮官，掌管督察纠举所领县乡违法之事，兼管宣达教令、讼狱捕亡等事。





许诸——腰围最大的人

《三国志》(非光荣而属陈寿)中介绍这位老兄"腰阔十围",当时哗然大笑,以两手虎口对拢为"一围",至少有三十厘米,本公司最胖的大约也就三尺一、二吧,三米腰围,这是又一个安禄山,在马鞍前再置小鞍来放他的肚子了,遂四处在公司内宣扬,后来才发现全然弄错,古人指"一围"为手握成拳的周长,大约也就二十厘米吧,二米,好象差不太多,不过也蛮吓人。记起一个笑话,一位矮妇人的老公去给老婆买裤子,对营业员说:"麻烦你给我拿一条二尺九裤长三尺二腰围的裤子。"营业员也逗,张口就来:"您是不是记错了?"小可倒真想问问陈寿:"是不是记错了?"

最幸运的人

要谈这个问题,首先必须探讨一下幸运的标准,我的观点是:

1.成功不代表幸运。因为成功的要素有很多,很多人是因为自己的才华而成功的,那么我们就不能仅仅因为他成功就把他归为幸运者。比如有网友提到了曹操,说当初吕布没有一戟把他杀了就说明他很幸运,我说这不能说明他幸运,只能说他有智慧。

2.幸运又必须有成功的结果。偶然运气好了一下却不能有好的结果,这也不能叫幸运。比如有网友说赵云和刘阿斗,想必指的是那次的陷马坑,就这个局部而言也许是幸运的,但就整个历史来说,这次的幸运其实没有什么实质的改变。这样他们也不能说是真正的幸运者。

3.幸运必须是出人意料和人力所无法控制的。刘备的那次马越檀溪就符合这个条件,但是刘备也有运气不好的时候,比如二十四回,何况他最终也没有取得胜利,因此也不能算是最大的幸运者。

再来看看司马昭。他一生中至少遭遇了两次人间奇迹,103回中于烈火中遭遇大雨,109回在断水的情况下遭遇泉水。这样的幸运是没有人比得上的,更为关键的是,他在实际上取得了天下,达到了他父亲和曹操都没达到的境界,本来明明是位居他哥哥之下,最后却是他这一支创立了晋朝,并被尊为晋文帝,这样的运气和成就都表明了他是当之无愧的三国超级幸运星。

遗憾……

玩了这么多三国游戏,给我留下的,更多的是遗憾。

也许有几个是好游戏,但总觉得玩的不过瘾。

一遍遍地玩三国志4567,龙王三国演义,霸王的大陆,一直玩到连电脑都不想看见了,也没找到多少三国的感觉。

于是撇开游戏,拿起《三国演义》(书),听着评书《三国》,突然感悟了:原来这几年想在游戏上寻找的三国的感觉,竟不如书上来得真切!为什么?! 那种"互动"的东西为什么竟比不上"死板"的文字?

思考……………………良久…………………………得出结论:

也许它们没有表现出三国中最精彩的片段。

三国的魂?

虎牢关三英战吕布

哪个游戏有过,告诉我一声(除了剧情)。现在的游戏到很讲公平竞争,只许单挑,不许仗着人多欺负人。最多有个特技换人,不过意义就全没了。

甘宁百骑劫曹营

甘宁军100人,曹操军100000人,甘宁军进攻,甘宁军全军覆没,甘宁被曹操抓住了。

赵子龙单骑救主

武将带兵数为零,不能参加战斗! 赵云…………我,我去玩《赤壁之战》。

凤仪亭

除了剧情,这种"爱情"戏还有没有? 看看三国8能怎么样吧。

张飞战马超

打了三百多回合!!!! 待我来看一看。三国7中每次单挑5回合。张飞挑马超一次5回合,马超再挑张飞一次又5回合,总计一天10回合。一个月30天,正好300回合。可三国6中3天才能挑一次,看来挑完300回合费时要少长点了,飞哥超哥你们撑着点哦。再者,你们要打300回合?!你们有多少HP(好像是体力值)。

关二爷千里走单骑

有什么可稀奇的?? 我下野。我是在野武将,曹操你还能把我怎么样?

关羽斩华雄

除了霸王的大陆吧，我还真没在单挑时杀过人。在战场上死人我也只见过两次，一是三国演义2中把爬城墙的孙静给砸死了，另一次是三国6中把田丰给烧死了。可能是游戏玩得太少了吧。

关云长水淹七军

火计倒是见过不少，威力似乎更大的水计却真没见过。除了霸王大陆上那几个魔法。

孔明三气气死周瑜

诸葛亮会一种减少武将寿命的魔法么？是三国5中的占卜么？

诸葛亮舌战群儒

群儒？外交的时候只有对方君主和两个人，最多还有个头军师搀和两句，儒？还要舌战？！三国倒是可以开个会讨个提议，但大家意见奇的一致，战不起吧。

许褚裸衣战马超

游戏公司决定，为了保证单挑的公性，单挑时从盔甲到马到兵器都是统一准的。什么？想不穿衣服？不光违反规则你不怕我告你有伤风化？

先说这些吧。总体上感觉现在的三国着重强调的是战斗，但战斗又局限在军团作战的层面上，仅仅是一种宏观上的三国。三国志7虽然把视点转移到了个人身上，但对个人生活的描写十分缺乏。而对当时的战争、谋略、政治，仅是一种简单、近似的模拟，也许有些细节以现在的技术力量还难以完成，致使出现一些局限。但最根本的问题应该在于这个由日本人确定的系统上。三国不应该是这样的穷兵黩武，三国人的生活有着丰富的色彩。所以《三国》没有被当作兵书战策，所以三国被称为“千古文人梦”。

三国里的十个倒霉孩子

鲁肃

挺老实的一个小孩，被诸葛亮欺负的一愣一愣的，回去还挨周瑜的骂，不容易呀？

王朗

那么大岁数了，非上前线逞命去，活活让孔明给骂死了，何苦？

许攸

好不容易在曹操这找到个饭碗了，你说你惹许褚干吗，结果被人干死了？

张颌

诸葛亮明明给司马懿设的套，让他抢着钻了，这不倒霉催的吗？

小乔

年纪轻轻老公就被人气死了，以后的日子可怎么过呀？

张松

长成这副德行就够对不起群众的了，投奔曹操还被打一顿。跟刘备混的挺熟，还没等到入川就先被宰了，命苦呀。

华陀

医不自医，一辈子做好事不得好报，可惜了的。

弥衡

一天到晚撮死，结果终于如愿以偿了。

魏延

挺有出息的孩子，就是被孔明排挤，一辈子没出头，临了还是被孔明算计死了。

督邮(姓名不祥)

好不容易出一次场，还没亮相报名呢，就被张飞抽了一顿，从台上打到台下。

三国里面最聪明的人

诸公评论三国智力 NO1，有人认为郭嘉最厉害，原因就是预测从来不落空一说，其实按照这个观点老滑头贾诩比郭嘉还要厉害的多，最初跟董卓，董卓死了跟他的女婿中郎将牛辅，辅又被杀死，跟李傕、郭汜，李傕、郭汜内乱时保护献帝，很遭献帝的赏识，李郭死后投奔张绣，杀死典韦后又得大赦投奔曹操，曹操封了不大不小的官执金吾，都亭侯。曹操死后文帝即位，因为在帮助其登位说了好话，以贾诩为太尉，进爵魏寿乡侯，活了 77 岁。(曹操时代的人物最长寿的)

我个人认为他才是三国里面最聪明的人物，首先，此人先后换了 6 个主子，这些主人全都在他以前死掉，而贾诩每一次都能从前任主子垮台的灾难中全身而退，反而获得新主子更大的赏识，就像一颗异型的卵，在寄主身上发芽成长，吸干了寄主的血液后孵化，然后寻找新的寄主，原来的寄主则变成干尸。

其次，这个人的预测更是从来不落空：

1.董卓被吕布王允杀死后李傕、郭汜准备逃跑，贾诩认为不如纠集败兵反扑，吕王被打个措手不及，结果吕布逃跑，王允被杀死。

2.李傕部将段煨造反杀死李傕后准备招降贾诩，贾诩以为其性格多疑而孤身投靠张绣，并认为段煨不会杀死其亲属，结果不出所料。

3. 就是我认为最精彩的，曹操进攻张绣和刘表，被打了个大败，张刘欲追击，贾诩认为以胜击败反而会败，结果张刘大败，然后贾诩认为以败击胜反而大胜，结果又打了大胜仗（我真不明白贾诩的脑子怎么想的，换我就算想破八个脑袋也不会想到），后来破袁绍、马超曹操立太子等都出了重要的主意。最后，曹操这个人重武将，忌文臣，在曹操手下的一流谋士中只有贾诩得到善终。

仅此一点就比其他人才高明的多。

三国志VII和他的干爹们

三国志 VII 的干爹是谁?? 一定有人会这样问!!

在回答这个问题之前，我们先要知道，三国志 VII 的亲爹是谁?

答案很简单--三国志 VI，七是由六发展过来的，七当然就是六的儿子了，六也就当然是七的亲爹了(我个人认为他们都是男性)，依此类推，三国志 V 就是他的亲爷爷，三国志 IV 就是他的亲爷爷的亲爸爸……

回到最前面的问题，三国志 VII 是由六代直接发展过来的，所以说六代是他的亲爹，那么所谓的干爹就是指在三国志 VII 的身上我们又看到了哪些游戏的影响，我试着列举几个：

干爹一:《三国志曹操传》

相象特征:

1,作战画面中的各军种造型;

2, 三国志 VII 采取了战棋类游戏的那种我先砍你一刀损你的兵，你再回击我一下损我的兵的模式，而非原来一直采用的那种 SLG 模式下特有的同时损兵的方法;

3,"圣痕"明显是借鉴了曹操传中的"四神"。

干爹二:《太阁立志传》

相象特征:

有些是三国志 VII 同时借鉴太阁系列和野望系列的，不过个人奋斗模式和亲密度模式肯定是借鉴太阁的。

干爹三:《信长的野望》

相象特征:

这两个游戏本来就有很多相象的地方，但是这次的朝廷模式明显是三国志 VII 借鉴了野望系列，还有锻炼模式也是如此。

干爹四:《美少女梦工场》

相象特征:

以上几个干爹都是光荣这一个大家族里的，而《美少女梦工场》这个干爹(也许更象干妈)则是外姓旁人，其实大家在追求三国志 VII 的完美结局的时候，难道没有发现这跟我们当初培养女儿成人的感受是一样的吗?



三国杂潭

不断超越自我——《三国志》系列游戏评说

源远流长的史诗之作

1992年,当笔者第一次拿到一个名为《三国志》的游戏时,马上就被深深地吸引,虽然以现在的眼光来看,这个古董级的游戏实在难登大雅之堂,但在那个游戏匮乏的年代,这个唯一反映中国历史的游戏(随后笔者才见到了智冠的《三国演义》)却让笔者度过了无数个不眠之夜。

当时的《三国志》还是英文界面,画面粗糙、AI极低、操作也不方便,整个游戏是以州郡为单位进行治理,而不是后来的以城市为单位,战场也是极为单调的六角形设计,部队进攻时也只能看到两个数字不停地减少,玩家只能凭自己的想象去捕捉战争。就是在这样的情况下,KOEI的《三国志》仍拥有无数死忠玩家,而为以后《三国志》系列登上中国历史策略游戏的霸主地位奠定了基础在一代出品后,KOEI很快又推出了第二代,总的来说二代和一代没有太多的区别,最多的变化就是英文界面变成的中文界面,游戏中增加了"一骑讨"(武将单挑)和新君主。在新君主出现后,游戏的耐玩性和开发性增强了,玩家这时可以将自己完全融入东汉末年群雄争霸的年代,来改变中国的历史。

到了第三代,《三国志》这部作品才开始了真正意义上的巨大改变,这种改变最大的就是来自于画面上,从一、二代粗糙、颜色单调的画面一下转为了真正符合人们审美观点的游戏界面,这种改变不异于见到丑小鸭突然变成了白天鹅,真是让人感动得掉泪。在兵种的设定上,不再像以前只有单一的兵种,玩家可以用钱买来马匹、弩、强弩等兵器将部队装备为骑兵、弩兵等。游戏中的计谋也增加了不少,其中的"埋伏之毒"一计可算是一条让敌方武将经常阴沟里翻船的计谋了。

而《三国志Ⅳ》的出现使玩家不但被KOEI的创造理念再次折服,也可说是创作进入了三国系列的鼎盛时期。在这一代中,游戏中

三国魔法书

的地图更加细腻真实，美工方面更是显得雍荣华贵。其他方面也是改进不少，就计谋而言，增加了不少威力强大的计谋。如天变、风变这个两个计谋，在战场上配合火计使用，可说是威力无穷，不论敌人有多少，管叫他是有来无回。我想这也是从《三国演义》中火计被使用得特别多而延伸出来的（如火烧新野、火烧赤壁等有名的战役），而落石之计在守城之时特别有用，可将正面攻城的敌人打得头破血流，而落雷之计更是强大无比，此计在雨天使用时可将一支敌人部队打得所剩无几，但此计相当难学，就连军事天才诸葛亮开始时也不会用。战场上，开始有了野战和攻城战的区分。而



游戏也更加注意了对真实历史的反映，玩家在选取史实玩时，一些特定的历史事件会以小动画的方式出现在游戏中，而且每个武将也开始有了自己简短的资料说明。

在四代中出现的攻城车在笔者眼中是一大败笔，攻城车的出现使玩家只要有了一支部队和二三名上等的武将就可以直接开对方的城门而以武将单挑决胜负，而傻电脑一般不会出来击你，玩家在单挑胜利后，不但以得到城中全部的钱粮，还可得到对方的部队和武将，真可"一车开道，万夫莫挡"了。好KOEI 可能得到了反馈而在五



中取消了攻城车的设定。

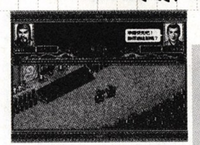
《三国志Ⅴ》可能算得上三系列中比较轻政重武的一代。内政上，玩家不必在去逐一安武将去从事内政工作和经费的给，只需玩家指定内政官，再给一笔经费，这些事情内政官就以全权代劳了。而在战场上，五的改动就比较大了。在五代中，取消了野战与攻城战的区分，家又在一个地图上作战，只须败全部敌人或占领地图上全部城池就可获胜。五代中出现了形的设计理念，如锥形、长蛇、形阵等，每种阵形的攻击、防御各有优劣，而且在不同的地形上组成的阵形会带来行走速度上变化。小说中出现过的妖术、术、仙术等法术也出现在游戏中法术的施用往往是获得全胜的

键。

在五代中，武将除了自己的各个属性值之外，军务与内务经验开始出现，军务经验越高的将领就能担当更高级的官位，这将影响到将领出征时所带士兵数的多少。而最能给人留下印象的，当数五代在音效方面的改进了，以前三国志系列的音效可说是难以入耳，但在五代中，KOEI 再次展示出了他完美的设计理念，十多首录制在音轨上的音乐，有的气势磅礴，有的委婉悠扬，让玩家时而如置身于千军万马之中，时而又如在洞庭湖畔听钟鼓齐鸣，又如在无人的大厅之中聆听钢琴的演奏。

在最新的一代《三国志Ⅵ》中，制作者追求于更加完美的再现历史的真实性。笔者发现在六代中，除了保留下来武将的"列传"之外，还多了群雄年表和英杰回忆录。对照群雄年表，玩家可以发现自己所经历的进程和历史上到底有哪些不同，而英杰回忆录更是仔细地介绍并将玩家在游戏中所经历的大事记录下来，当你结束游





戏，回首往事再来看你一生经历的回忆录时，不仅使人感慨万千。而内政方面，六代更是作了大大的简化，很多三国系列的死忠玩家可能在初玩时会有无事可做的感觉，但这正是六代设计中所要表达的理念。玩家再也无需像四、五代中的君主那样事必恭亲，连耕作时的资金都要你去亲自过问。

在这里，玩家只需将工作交给手下，其它的小事就再也不用你操心了，从而更像一位真正的君主。当然，这并不意味着玩家就无事可做了，六代的设计理念是更好地反映天、地、人（天时、地利、人和）在游戏中的作用，就算拥有了其中的两项，玩家也不一定能取得胜利，这就要求玩家在战场上要更加出色地表演。而武将的"梦"的设计将使玩家花更多的时间在录用人才上，所谓千军易得，一将难求嘛！

在设计方面，由于是针对 Win95 而开发，游戏中的人物与地图全部进行了重新绘制，同时野战与攻城战的概念再次出现在游戏中。而"烽烟四起征尘忙"、"浪花

淘尽英雄”、“凯旋还朝”等 26 首音乐欣赏更是让人如醉如痴。

更加向历史靠近的设计理念

如果把 KOEI 的三国系列作为一个整体来看，我们就不难发现，三国志系列的设计人正力求更加真实地重现东汉末年群雄割据的“历史”。当然，由于《三国志》的制作是遵循罗贯中的《三国演义》这本名著，所以这儿所指的历史不是指历史上东汉末年的那段时期，而是指忠于《三国演义》中的“历史”。



从四代开始，《三国志》中出现的武将是越来越多，小说中所涉及的少数民族如羌、山越、匈奴等也开始出现在游戏中，人物“列传”的出现更是对每位人物的生平做了一个简短的介绍，笔者这里也不得不佩服 KOEI 的制作者们，仅仅这项人物介绍的制作就是一件浩大的工作。而且根据小说，游戏的剧情也不断增强，“群雄割据”、“河北争雄”、“火烧赤壁”、“星落五丈原”纷纷加到游戏中。从四代的增强版开始，“黄巾之乱”这个情节开始出现，从而将整个游戏所涉及的年代与事件更加扩大。而真正给人留下深刻印象的就是游戏中反映特定历史事件的小动画，将《三国演义》中发生的故事不断地传达给玩家。就算是一个对《三国演义》毫不了解的人在玩过游戏后，也会对三国历史留下很深的印象。《三国演义》真可算是反映三国历史的一部生动的百科全书。



在三国志系列中，设计者始终将一个计谋放在很重要的地位，这就是火计，从一代开始，这个计谋就伴随着游戏成长。在《三国志》Ⅳ中，由于天变、风变的出现，这个计谋的威力可说是得到了最大程度的发挥。而火计在游戏中得到重视，恐怕跟小说中火计的大量运用是分不开的，诸葛亮就最善长此计，君不见“火烧赤壁”、“火烧腾甲兵”吗？而天变、风变的出现恐怕也是从诸葛亮筑台借东风的故事中得到的启示。在游戏中，玩家们肯定会注意到，每一位君主在登用将领时，只要这个将领在小说中是为这位君主干事的，登用起来就非常方便，反之则很困难。特别是在六代中，各个人物都有了属于自己的“梦”，相当于我们现代人的人生观吧，这些“梦”有霸权、侠义、安全、维持、发达、割据、才干等，不同的“梦”当然影响到人物的关系上。所谓“道不同不相为谋”，“梦”相同的人很容易谈到一块去，而不相同的人则很难招致手下，这也跟《三国演义》的人物刻画是密不可分的。至于阵形的利用更是使人不自觉的想起小说中的诸多情节，怎能不使玩家留恋于《三国志》的世界中呢。

塑造丰满的人物形象

“滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄”。《三国演义》作为一篇不朽的作品，不但将东汉末年的官渡之战、火烧赤壁等决定历史发展的战役跃然于纸上，更塑造了一批有血有肉的英杰人物：一代枭雄曹操，桃园三杰刘、关、张，鞠躬尽瘁、死而后已的诸葛亮等，深得读者的





喜爱。在《三国志》中，也不断强化这些人物设计，不但根据小说对各个人物作了深入分析，从而来设计游戏中各个人物的能力值，而且游戏人物头像的绘画设计大量借鉴我国早期出版的《三国演义》连环画(这一点大家看看六代中的结局画面就再清楚不过了)，在四代的增强版和五代中，也可以看到电视连续剧《三国演义》被借鉴的影子。所以《三国志》里的人物在众多的三国游戏中是最受玩家喜爱的。笔者怎么也不会忘记，为了征齐游戏中的五虎上将与诸葛亮，带领军队驰骋大江南北，相信很多玩家都有过这样的经历吧。

在 KOEI 的这部《三国志》中，论刚勇有吕布、张飞等人，讲智谋当数诸葛亮、周瑜等人，但讲到智勇双全、忠义无双的人才则首推赵云了。《三国演义》对他有“血染征袍透甲红，当阳谁敢与争锋，古来冲阵扶危主，只有常山赵子龙”的描写，而在游戏中赵云也是刻画得最好的一位将军，论行军打仗，他的统帅能力只在曹操之后，论武力也是排在前十名之内，其它属性

也相当出色。最为特别的是,本来赵子龙的年龄在刘备手下的将领中是排在老字辈这一列的，比关羽、张飞还大,但在《三国志》的每一个作品中，赵云都是以一位英俊的小帅哥形象出现在玩家面前,正是这样,赵子龙可算得是三国志系列中最受欢迎的一员将领。看来光荣是有意像包装一位明星样来塑造这样一位人物以赢



得大家喜爱的。而在《三国演义》中备受推荐的关羽在游戏中并没有像赵云这样得到大家的喜爱，这恐怕也跟现代人的心理有关吧。就笔者自己而言,关羽虽然赤胆忠心,但为人稍嫌高傲,由于他不听诸葛亮之谋与东吴结盟同拒曹操,不但引来自己的杀身之祸,更引来张飞被害，刘备败走白帝城,使蜀国的国力遭到重创,若不是诸葛亮苦力支撑力挽狂澜,蜀国恐怕早已灭国，比起常胜将军赵子龙自然有一段距离。

结语

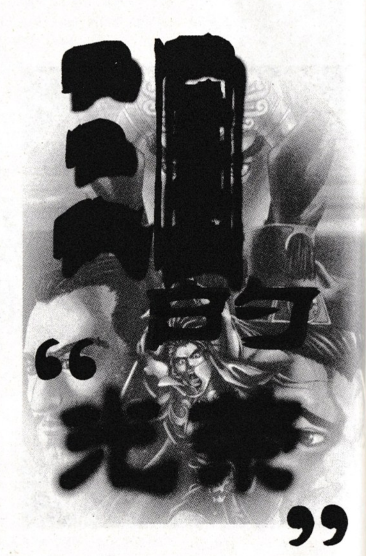
《三国志》从一代发展到



今天,经历了十多年的风风雨雨。近几年来，出现了无数引用三国题材的游戏,其中向《三国志》叫板最凶的当数智冠的《三国演义》系列了，而在这么多的三国题材游戏中,《三国志》能始终保持自己的霸主地位，在玩家心中树立不灭的地位,除了求实、创新、严谨的制作态度,还靠了什么呢?

其实说出来也简单,其中最主要的创意就是紧紧围绕《三国演义》这部小说来不断发掘题材,在中国五千年的岁月长河中,有许多像三国时期一样群雄割据的时代，但为什么只有三国故事这样为人津津乐道，这当然得归功于罗贯中的小说《三国演义》了。KOEI 正是抓住了这一点,在保持《三国志》原味的前提下,在每一代中进行不断地改进，使玩家在每一代中都能看到全新的内容,从而使玩家被牢牢地吸引在这个“浪花淘尽英雄”的三国时代。





光荣的发家史

1978年7月，在日本枥木县足利市，一家名叫KOEI(こうえい·光荣)的小公司诞生了。当时，谁也想象不到，十年、二十年以后，它会在那么多青少年心中，掀起如此振奋和激动的波澜。

1981年，就在游戏界基本上被动作和射击双雄垄断统治的时候，就在SLG还蹒跚停留在桌上、纸上的时候，一款不起眼的小游戏《川中岛合战》，从“光荣”的土壤中，发出稚嫩的新芽。许多年以后，它的名字已经被几乎所有人遗忘了，但它的功绩则将永远铭刻在历史上。彷佛提到即时战略的始祖和里程碑，大家都会想到《C&C》和《WAR Ⅱ》，而将《DUNE Ⅱ》、《WAR Ⅰ》忘怀了一样。但是，心醉于“光荣”的史诗的朋友们，则永远不应该忘记这个名字。

二十年的岁月，消磨了一个英雄的豪情壮志，也养育了一代又一代的新人。然而，当年轻的英雄们，回顾他们前辈的丰功伟业的时候，依旧充满了少年时的崇敬和景仰。尤其使人赞叹的是，廉颇老矣，而尚能饭，马援暮年，老当益壮。还没有一个年轻人，可以在相同的战场上，完成老英雄曾经或正在创造的辉煌战果。这就是时至今日，虽然光荣已经老去，虽然战场日益狭小，虽然少年英雄已经茁壮成长起来，在黄海的西岸，一个在战阵中艰难跋涉的年青人，依旧怀着崇敬的心情，向大家诉说这段历史的原因。

因此，我动笔写这篇光荣的史诗。

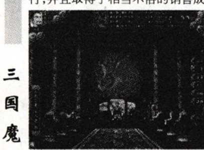
一、初阵

1978年，28岁的年轻人襟川阳一，在足利市成立了一家小小的株式会社——光荣公司。公司初始的时候，只有两名从业人员，专营染料买卖，生意一直原地踏步，似乎难有大的发展。两年以后，即1979年，转机终于来到了——转机来源于年青的社长夫人襟川惠子，在阳一生日的时候，把一台电脑(MZ—80C)送到了丈夫面前。从此，阳一迷上了电



脑，靠着他中度偏上的学历和超级灵活的头脑，开始向电脑软硬件的开发和销售领域，大步地迈进。

1981 年，光荣电脑软件的处女作诞生了。为什么襟川夫妇第一弹选中了游戏软件，出于一种什么样的考虑，相信连他们自己也并不清楚。然而结果是，日本历史上，甚至可以说是远东历史上，第一款 SLG《川中岛合战》，正式发行，并且取得了相当不俗的销售成



绩。也在同一年，公司开始扩大，推出了电脑专卖店和电脑教室。

初阵胜利，给襟川夫妇带来了优厚的金钱回报和沸腾的雄心，他们开始了在电子游戏战场上永无止境的战斗。有人说，作为常务董事的惠子夫人，其脑筋的灵活程度更要在其丈夫之上，简直可与电脑媲美，在她的大力支持和帮助下，阳一取得了数场史无前例的战役的胜利。光荣不仅仅如普遍所知，是 SLG 的当然王者，同时在电子游戏的其他领域，也都是不应该被遗忘的先驱。

先是，1981 年，推出《投资ゲーム (GAME)》；1982 年，日本国内第一款 RPG《地底探险》正式发售；1983 年，又推出运动 SLG《ペナントレース》(棒球锦标赛)；1984 年，《コリドール》(狭长地带)等等。

1983 年，刚刚成为专业软件开发商的光荣，又迎来了人生第一个重大的里程碑，那就是《信长の野望》系列的第一代。让万千玩家为之疯狂的历史战略 SLG，在光荣的天边，开始显露迷人的曙光。当然，这一系列竟然能够做到第七代，而光荣也竟然能够靠着它登上王者的宝座，在当时，连襟川夫妇自己，也不敢如此夸言。

二、王者的诞生

石中圣剑，是靠实力拔出的，不管你是不是愿意看到这种局面，王者终于诞生了。1985 年，风靡整个远东的 SLG 大作《三国志》，登上了历史的舞台。继《信长の野望》之后不过区区两年，光荣两大天王神将，终于聚首，左右簇拥着襟川夫妇，登上战略 SLG 的霸主之位。同年度，第三部系列剧《苍き狼と白き牝鹿》(苍狼与白牝鹿)也正式粉墨登场。

1986 年，SLG 迷们期盼已久的《信长の野望》第二代《全国版》，造成了日本电玩史上前所未有的轰动。1987 年，《苍き狼と白き牝鹿》(苍狼与白牝鹿)第二代《成吉思汗》再掀热潮。这是光荣逐渐成熟与发展的时期，公司扩充员工，一片生机勃勃。1988 年，在光荣来说，是第二个里程碑。首先，“REKOEITION”(光荣新纪元)推出第一弹《维新の岚》；接着，《信长の野望·全国版》进军任天堂八位机的年底，完成了《信长の野望》第三代、比前两代有很大飞跃的《战国群雄传》；我国玩家都很熟悉的《水浒传·天命の誓い》也是在这一年推出的。



这一年，光荣继续扩充公司规模，继 1986 年开发 CAI 软件《ビジネスマナー》(商业管理)后，本年度又杀入出版界，开始大量发行游戏攻略单行本。美国光荣公司，也在本年成立。

1989 年，光荣在我国开办分公司，同时进军音乐界。《提督の决断》、《三国志 Ⅱ》的个人电脑版发行，《苍き狼と白き牝鹿》(苍狼与白牝鹿)，和 1987 年开发的《麻雀大会》在任天堂八位机上再现雄风。

这段时间内，光荣每年基本都有两、三部甚至更多力作诞生，光芒四射，无人可挡。虽然兼及几乎各种类型，但光荣的历史题材战略 SLG 最具有王者风范，已是不争的事实。从《信长の野望》、《三国志》，到《水浒传》，最大的特色就是场面宏大、人物众多、操控灵活、变化丰富，而且无论在游戏性、美术质量、音乐特色等任何方面，都是当时的佼佼者。

现在再回过头来看这些游戏，感觉半老徐娘，风韵犹存，只要稍加脂粉，把图片更改到当今的水平，依旧愿意上手再玩。这大概就是光荣的魅力历久不衰的原因吧(大概也是现在光荣狂出古老游戏的加强版、Windows 95 版的原因之一吧)。

三、中原制霸

有很多人都不喜欢光荣的游戏，因为它太过于公式化，指令太繁复，但也有相当多的玩家对光荣佩服得五体投地。评价一家游戏公司是不是受欢迎，不能够从拥趸者的人数上去考量，因为青菜萝卜各有所爱，因为游戏类型众多，任谁也不可能刀枪剑戟，十八般武艺样样精通。主要要看，反对者是否能就某种游戏类型甚至某款游戏，提出真正中肯的意见，同时，拥趸者是不是真正体会到了此公司

游戏真正与众不同的风格。

那么,光荣最与众不同的风格何在呢? 1990年出品的《信长の野望Ⅳ武将风云录》,开始回答拥护者们迫切希望了解的这个问题。

《武将风云录》在图片方面、音乐方面,当然随着电脑硬件机能的提升,有了长足的进步,不足为赞;操作系统方面,比起前代来,也提升并不多——唯独有趣的是,增加了茶会的指令和各种茶器的设定。从此以后,光荣的古典题材战略SLG,就以其丰富的文化性和真实的文化氛围,在业界独树一帜。(包括《三国志》系列,很多国内玩家都抱怨太日本化,缺少中国味道。但要求外国人了解纯粹的中国风味,本身就是不现实的,只要对比其他日本公司制作的中国历史题材游戏,就可以认同光荣的努力了。何况,光荣做这些游戏,本身第一面向的,其实是日本玩家。)

1990年,光荣开始向GB进军,改版了《信长の野望》第一代。《ランペルール》(拿破仑)也首先在PC—8801上露面。

1991年,是光荣进入16位家用机市场的第一年,在SFC上的主要作品有《スーパー(SUPER)三国志Ⅱ》和《スーパー(SUPER)信长の野望·武将风云录》,在MD上的主要作品有《三国志



Ⅱ》和《スーパー(SUPER)信长の野望·武将风云录》。另外,PC—8801版《ロイセルブラッド》(欧洲战记)和《ヨーロッパ(欧陆)战线》登上舞台。

1992年,光荣继续在SFC上制作SUPER版,《スーパー(SUPER)伊忍道》和《スーパー(SUPER)大航海时代》陆续登场,开创了漫长的加强版、改版,和捆绑销售三管齐下的经营道路。

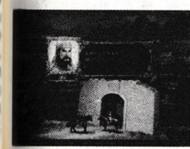
四、文武两道

曾经有一位家用机和电脑都很嚣张的朋友,很粗略地将电子游戏区分为文游戏和武游戏两大类。所谓文游戏,指的是以文字为主,不讲究操作速度和反应速度的游戏,如SLG、RPG、AVG、TAB等;所谓武游戏,指的正好相反,如STG、FGT、ACT之类。这种二分法虽然比较简单,但却很有道理,这两大类游戏的爱好者,其心态是根本不同的,如果制作此类游戏的话,切记文游戏与文游戏之间可以互通,武游戏和武游戏也便于合为一,文武之间想要鱼与熊掌得兼的话,却往往吃力不讨好。当然,这也是早两年的事情了,时至今日,即时战略SLG算文还是算武,就很难下一个定论。

闲话叙过,翻过头来再看光荣,是理所当然的文游戏的领导者之一。它在SLG的大海里扬帆破浪,是大家都看得到的事实,而它在文游戏其他领域的贡献,却有许多朋友并不那么明晰。

对于RPG,除了前文提到过的日本国内第一款RPG《地底探险》外,还有SFC上的A·RPG《ノナイア·海上风的鼓动》(或译"大地勇士")和《ボランヂィッシュ》(迷宫斩妖)等。TAB,则在PS上有《王者の灵》。AVG,则在PS和SS上,都有附带英语教学内容的《暗黑猎手》(上下篇)——笔者没有见到,是听一位朋友用很诡异的语气介绍的,确实很诡异,不过想想光荣从1986年就开发了CAI软件《ビジネスマナー》(商业管理),也就可以想象得到。

除此之外,光荣其它的文游



戏,主要还有经营类SLG,两代《エアーマネジメント(航空产业)》,棋牌类的《麻雀大会》,赛马游戏,两代《Winning Post》等等。

光荣在老矣以后,依旧壮心不已,还想进入武游戏市场,于是1996年在PS上开发了三维FGT《三国无双》。这款游戏给人的感觉,就是曹操纵横西、北以后,驱使20万青州兵在玄武池里泡了三两天,就敢直下江南,与荆、扬水军争胜。虽然因为种种原因,当时在日本市场上排名还挺高的,但不带任何偏见地去上手玩一遍,就可以发现,其构思、美术、技术、音乐,都算不上一流产品,操作感觉也不能完全让人满意。尤其貂婵手使两把大爹——错了,是大锤,实在给人一种诡异莫名的惊叹!

五、前进!前进!!前进!!!

分支暂告一个段落,回头来再说光荣的战略SLG主流。1992年以后,光荣的产品更从每年两到三款,猛然提升到每年五、六款,加上各种改版和增强版,那产量就更不得了了。笔者也是大致在这个时期,开始花痴——啊不,情痴一样,爱上光荣的。

从1993到1995,短短的三年间,光荣的主要产品有《独立战争》、《魔法王冠》、《アンジェリー



ク》(天使女王)、《三国志Ⅲ》、《三国志Ⅳ》、《信长の野望Ⅴ·霸王传》、《提督之决断Ⅱ》等等。

其中的《三国志Ⅲ》和《三国志Ⅳ》,相信国内玩家都已经相当熟悉了。三代可以说是《三国志》系列的经典产品,相比前两代,添加了更多的文化色彩(即使并非纯粹的中国文化)和情节事件,人物也更为众多,地域更为广大。以后光荣的《三国志》系列作品,基本依照三代的风格前进,只在战斗层次有较大的更动。正如《射雕英雄传》并非金庸最成功的作品,但却是一个里程碑一样,《三国志Ⅲ》也是光荣的一大里程碑。

《三国志Ⅳ》首次加入了"相性"这一参数,来标示人物的性格,和相互间的好感度,相性接近的武将较易团结在一起。另外,战斗层次脱离了从一代就开始的大地图回合战役模式,而代之以45度斜视角攻城战。这是一个虽略嫌单薄,却很有特色的模式,不知道为什么,以后各代和其它游戏中并未沿用,更不用说发展了。芳草夭折,殊为可惜。

《信长の野望Ⅴ·霸王传》
《野望》系列中,是一款另类,也
一个转折点。前此数款,都是以
(州)为基本地图单位的,不算将
前、备中、备后合称三备之类,全
本当时也不过60余国,而《霸
传》首创以城为基本地图单位(
习《三国志Ⅲ》),整个地图上竟然
达200余座城池!要在一代人中
全统一这200余座城池,简直是
方夜谭(不计FPE之类修改),
记得笔者初次上手,用十六岁的
达政宗通关,直到近70岁才得
成功(还得感谢到政宗晚年,天
英雄死伤殆尽之福)。难度虽然
大,但崭新的论功行赏系统,包
赐以苗字、封以石高等史无前例
设计,却着实让人激动不已。
惜,这一系统也未能延续下去。
代的优点,后一代不能消化吸收
一直是光荣游戏系列的最大毛病

六、变!成功与失败

光荣游戏,尤其是系列游
的最大特点,就是方方面面,考
周全每一细节一丝不苟,但"福
祸之所伏",同时也引发了种种
端。主要就是指令操作繁复而
过于形而上学,系列游戏中,没
玩过前几代的玩家,新的一代就
难上手。因此,笔者在三年前就
预言,光荣正在走下坡路,《三国
和《野望》两系列没有大的变化
不过,其实在很早以前,光荣就

直在求变。变之一法,是制作兼类游戏。光荣在SLG方面是大霸主,在RPG方面,也很有经验,所以S·RPG(不是指战略RPG,而是指战略与角色扮演揉合而成的新式兼类)就被首先提上了议事日程。

1988年,光荣首先提出了"REKOEITION"(光荣新纪元)的口号(怪异的是,这一口号只存在于日本光荣公司,美国光荣的所有员工,则都一头雾水,无人知晓),第一款推出的就是《维新の岚》。《维新の岚》主要有八位元、十六位元和《幕末志士传》三款,操作风格与其它光荣中早期作品有很大的不同,并且以SLG为主,而贯串以RPG主线,开光荣类S·RPG的先河。



此后的《伊忍道》系列、《古事记·神の大地》以RPG为主,《魔法王冠》、《魔眼邪神》以SLG为主,都因循着这条线索而前进,最终效果虽然比不上《维新の岚》,也都各有千秋,品质不俗。

1990年,名著《大航海时代》终于面世了。这是完美地集SLG和RPG两种类型精华的经典之作,不仅叫好,而且叫座的一时之杰。四年后推出的《大航海时代Ⅱ》,更上一层楼,使无数玩家倾倒不已。已经过时而依旧长时间在国内排行榜上位列前十名的游戏,除去台湾大宇的《仙剑奇侠传》,就要首推这款《大航海时代Ⅱ》了。

另外,享有同样殊荣的,还有《太阁立志传》和《三国志英杰传》,也都是光荣求变时期的重要产品。变法则生,而由另类进而成为主流游戏,也是这两款及其系列产品最大成功的体现。

除去兼类以外,光荣还在开拓两条新路,一是放弃已经成熟的战略SLG模式,而将所有笔墨都运用到战役层次上去,《三国志英杰传》正是此类产物,二是在战略SLG本身求变,那就需要提到《项刘记》和《源平合战》了。

《项刘记》是光荣变法的最大失败作品,崭新的军团战略系统,简单然而混乱,比传统模式更不容易上手,生冷的题材选择、单薄的人物形象,也使游戏者很难有代入感。《源平合战》虽然只是一款小品,却是最能够体现光荣文化色彩的力作,其系统的断代使人扼腕叹息。此款作品似乎只有PC版本,痴迷于光荣战略SLG或者对《平家物语》感兴趣的玩家,如果还保留有DOS/V操作系统,建议尝

试一下，定然不会失望。

在八位声卡的时代，《源平合战》就能够模拟民族丝竹，完美地烘托游戏氛围，一扫电声乐的不契入感。所有人物绘制都相当美丽而且生动(16色！)，性格跃然荧幕之上——在战争和外交的时候，还能够看到人物的半身像，震撼力相当巨大。在指令方面，平氏、源氏和割据东北的藤原秀衡都不尽相同：平氏注重于外交，源氏注重于军旅，而藤原氏则注重于财政。几乎所有指令名称都依照当时的行为称呼，另外专设琵琶法师解说指令作用，相当的方便和简明。光荣20年来所有作品，若论文化性和民族性，以此游戏为最；即使对比所有日本游戏，相信也无出其右者。

变法引入了新鲜的血液，光荣也终于从成熟期了，迈向顶峰。

七、顶峰

1995年，惊世之作《信长の野望Ⅵ天翔记》诞生了，这使早就预言光荣要没戏唱的我大惊失色，恨不能找个地洞钻进去。彷佛眼高手低的蔡瑁、张允，在三江口让甘兴霸摆了一道，从此再不敢以为江东……啊不，关东无人了。

《天翔记》延续了《霸王传》的两百多座城池，但战斗层次每代最多可以同时攻略七座城池，通关时间变短，对战略的运用却更为讲究(这点家用机版的玩家大概就没福消受了，说句题外话，玩战略SLG，还是PC版最为恢宏有趣)，军团制在《项刘记》失败以后，终于再度抬头，并且获得了不俗的效果。人物教育、养成系统也非常有新意。如果能够再延续《霸王传》的论功行赏系统，并且把杂拌一样的音乐(揉合了前几代的各款主题音乐)风格做一下统一，简直就完美无缺。

同年制作完成了《太阁立志传Ⅱ》，虽然BUG多了一点，虽然战斗进程过于缓慢，但不应否认，比一代又有了长足的进步。可以出仕多达近十家诸侯，可以扮演明智光秀、柴田胜家乃至自创的武将(必需用秀吉通关一次以后)，可以被封为一国之主，可以和同辈武将竞争完成任务，以及更丰富的历史事件，更广阔的地图领域(包括四国、九州和陆奥)，无不使人心醉神迷。可惜PC上没有汉化版本，使这一力作在国内的影响，反而不如前代。



对比《天翔记》，《三国志Ⅴ》的成功度就要大打折扣了，不过借着前几代的威名，以及光荣一贯的严谨作风，勉强挤进巅峰期的作品中。而在《野望》与《三国》两部系列光芒的笼罩下，又一套新的超强系列，终于开花结果——那就是《英杰传》系列。

《三国志英杰传》刚推出的时候，光荣只是把它作为《三国志》系列的外传，尝试一条新的道路而已。谁想市场效果和口碑都非常好，于是又推出了第二代《三国志孔明传》。这下一发不可收拾，在日本和中国掀起了一股狂热的浪潮。甚至台湾某些游戏杂志单把它从战役SLG里分离出来，称作"英杰型"，各地更是仿作不断(包括尚未上市的某国产游戏《××传》，连图片都照抄)。

然而，三国题材可以反复做战略SLG，战役SLG则再难玩出什么花样来了。于是光荣把目光再度投向本国的战国时代，《英杰传》第三代《毛利元就·三箭之矢》就于1997年年初应运而生。无论在图片、音乐、操控性，还是文化背景方面来评价，《三箭之矢》都更要远远超过前两代，虽然光荣对Windows95操作系统的把握还不太完美，但其可玩性依旧不打折扣地超强(奉劝只玩光荣汉化版游戏的玩家，你们可是平白放弃了好几座金山哪！)。

作为巅峰时期的作品，光荣还有《大航海时代Ⅲ》、《提督之决断Ⅲ》，和家用机(PS、SS)上的《少年佣兵团》等，款款都是值得反复研究的精品。

八、烈士暮年

不过光荣终于老矣。自1997年以来，在迈上巅峰的同时，光荣衰退的迹象也越来越明显。彷佛开元全盛时期，已经隐伏着天宝安史大乱的苗头了。

首先是《信长の野望Ⅶ将星录》，除去图片和音乐外，各方面比《天翔记》都要大退步的一本大作。《项刘记》败在军团制上面，但因为只是边缘试验作品，因此负面影响不大(试验总有失败)，而且军团制在《天翔记》所取得的成功，也使玩家要重新评价和复习《项刘记》。而《将星

录》则干脆把仍在试验阶段，很不成熟的"类文明"系统，敷演成一部主要作品，江郎才尽的味道浓郁得不得了。再加上通关所需要的时间和精力不亚于《霸王传》，前几代成功的论功行赏系统、教育养成系统和军团制，都没能继承下来，就更是乏善可陈。从《战国群雄传》开始，每代《野望》，笔者都至少通关五次，而只有《将星录》，我奋战不下十回，只有一次有耐心打通的(第一次)。

然后就是《水浒传》的第二代《天导一〇八星》，内容非常丰富，但怪异的操作系统让人根本无心感受这一点。《英杰传》的第三代《织田信长传》也很让人失望，除去煅冶系统稍有新意外，简直是《三箭の矢》的缩水版。情节缩水、指令缩水、升级缩水、战斗缩水、美术缩水、动画缩水、难度缩水、AI缩水……变一下次序，如果说《织田信长传》是二代，《孔明传》是三代，《三箭の矢》是四代，绝对杀了你也没人不信的！

《三国志Ⅵ天地人》的片头三维动画，曾经着实让我兴奋了一阵，但里面的内容就让人失望了。半即时的战斗系统，也像《将星录》一样，试验没成功就往大作品里搬，尤其程序功力不够，机器配置稍微低一点，就缓慢到让人难以忍受的地步。不过平心而论，制作还算严谨，极其丰富的历史事件，增加了玩家的代人感，可以说是滑坡期最为成功的作品。但随即出现的第三代《苍き狼と白き牝鹿》(苍狼与白牝鹿)则让人想要吐血。

地图操作模式完全模仿《将星录》，战斗模式繁复而不合理(《将星录》的战斗模式虽然简单，反倒颇有可取之处)，游戏进程缓慢，缺乏历史情节。这些还则罢了，最让人反感的是，光荣似乎正在逐渐丢掉一贯保持的认真严谨



的作风(其实《织田信长传》亦如是)。片头、片尾动画简短而且有蒙事儿之嫌，音乐一点也不精彩，人物头像大量抄袭其他作品(包括南宋的部分头像，竟然明显是抄《水浒传·天命の誓い》的！)，AI非常愚蠢，可以说毫不用心。江郎才尽不怕，谁都有才尽的时候，作为一家公司，只要补充新鲜血液，就可以东山再起；但如果放弃了认真的态度，粗制滥造，那么再伟大的英雄，其前途也都必然岌岌可危！

还有水平明显低于二代的《大航海时代外传》，失败的三维FGT《三国无双》，PS上新款SLG《封神演义》，等等，对于二流游戏公司来说，也许是难得一见的好游戏，对于大家都寄予厚望的光荣来说，却分明是等外品。难道廉颇老矣，真的会一饭三遗矢吗？

为了打破僵局，重振雄风，去年光荣计划在SS上推出新的战国英雄系列，先后出品了《革命儿·织田信长》和《天下人·秀吉と家康》——成绩呢，从国内竟然找不到盗版这一点来看，也就可以明晰了。

九、传说的终结？

制作游戏不像统一天下，每一仗打得越精彩，群起竞争的敌手也就更多。黑马湘北虽然击败了陵南，却并不预示着新朝代的建立，而是"神奈川又进入群雄逐鹿的战国时代了"。在这样越来越大的压力下，能够永生不灭的千年王朝，可以说根本不可能存在。

所以，血染征袍的老英雄，缓缓挥舞他百战的名剑，必然没有年轻时的威力与雄风。如果因此就仗着自己年轻嘲笑老人，绝对是愚者的行为。何况，在战略SLG这一领域中，什么龙啊、狼组啊、智冠啊，等等竞争者，时至今日，还完不成光荣老英雄昔年的丰功伟业。



老人逐渐沉浸在对昔日光荣的怀念之中，《信长の野望Ⅱ战国群雄传》、《水浒传·天命の誓い》、《三国志英杰传》，等等作品的Windows95版纷纷出笼（第三波还凑热闹去汉化这些作品，真是吃饱了撑的)，各种套装、捆绑销售也甚嚣尘上。说实话，我很不愿意看到这种局面，这似乎预示着老人的争雄之心已经死亡，目光永远停留在以前，而不是将来了。

光荣的传说并不久远，光荣的传说目前还无人能够超越，光荣的传说现在还值得我们去缅怀，光荣的传说还没有终结。但是，传说总有一天会变得遥不可及，传说总有一天会要终结——是就在明天，还是许多年以后呢？

我希望这传说不要这么快就终结。因此，我写下这篇光荣的史诗。

光荣游戏志



光荣公司最擅长开发的是历史题材的游戏，尤以日本战国时期和中国三国时期题材的作品为主。历史题材的作品，因为掺进许多民族、历史的感情色彩，因此很容易引起这两个国家游戏爱好者的共鸣。玩家考察真实的历史事件是否巧妙地融入到游戏中，来评判作品好坏。幕后查找信息、资料等工作，肯定比制作游戏还要花费更多的时间，所以光荣做出的游戏比较有深度，这与敬业精神是不可分割的。谈到历史题材，那么还是从其本土谈起吧……

沐浴在烈火中的第六天魔王
——信长之野望系列

信长之野望系列：于1983年发售其系列作品第一集。当年便登上了日本最受欢迎的游戏宝座。其主角为日本家喻户晓的战国时代著名大将织田信长，他在日本历史上被称为第六天魔王。游戏从改变织田信长命运的桶狭间合战开始，在游戏征战的过程中，慢慢去了解织田信长的一生。当然我也是通过玩这个系列游戏才较为深刻的了解日本战国时代发生的许多历史事件及著名人物。该系列后几个作品都有一些类似的特点得以继承。如气势宏大，又不失细腻的地图。可以很清楚地了解到当时的地理地形，而这些在

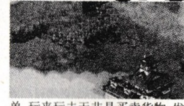


作战时，也可成为影响结果的因素。每支军队或者人物在各个地方的穿梭，也受着地域和身份影响，不会在刹那间完成瞬间转移。所以这些对游戏的影响也要在玩家的计算中。在两军对战中，作品展现出各个兵种之间的特色和相互制约的关系也是这个系列的特色。这个系列至今为止共发行了8个版本，如大家所熟悉的《战国群雄传》、《武将风云录》、《霸王传》、《天翔记》、《将星录》及在今年2月发行的《烈风传》。其Internet版，更是为广大的玩家提供一个网上厮杀的机会。因此这个系列的游戏也成为光荣公司最卖座的游戏系列。

听，园精舍的钟声
——太阁立志系列

说完信长系列，应该说说光荣的《太阁立志传》系列，说它是一个系列，有些过分，目前只有两个版本发行，但是它所提供的游戏环境却是让我津津乐道的，在KOEI的游戏中，这个游戏有些养成游戏的味道，你需要经过不断地学习来提升某些特定的能力，从而适应角色下一步的发展。这事实上也是木下藤吉郎的成长过程，从一个足轻头，到后来的正一品关白，KOEI把一个结束日本战国时代的霸权人物——羽柴秀吉，一笔一画呈现在游戏者的眼前。我所喜欢的KOEI风格，在这个游戏中又一次得到了极至的发挥。其实KOEI的游戏也比较简





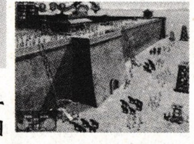
单，玩来玩去无非是买卖货物，发展经济，补充实力，横行天下。不过就是这样一个比较简单的公式，被KOEI完美融入了一个又一个的环境当中，使游戏者一次又一次体会到了不同的经历。究竟是什么原因让我们如此着迷呢？我想无外乎一个原因，就是丰富的内涵。从1467年的应仁之乱，到1590年的伊达政宗的臣服，长达123年的日本战国史让KOEI说了一个淋漓尽致，也让我们玩了一个昏天黑地。再现历史，是KOEI风格，其战国系列作品中先后登场的700多名人物，全部是历史上的真实人物，这使得游戏者在游戏中得到了一份在教科书中得不到的满足。有这样一句话，游戏人生，KOEI却把这句话倒了过来，把人生足足游戏了一把。KOEI的成功是把电脑科技和人文要素有机地融合在一起，这使得作品的内涵自然高出其他游戏，用一句恰当的话来形容那便是才气。正是这种才气让我们在KOEI的世界中来回往复不觉其烦，也正是这种才气，使得《三国志4》得以在众多的三国题材的游戏中脱颖而出，直上重霄九……

三国的“光荣” KOEI

三国魔法书

浪淘中的风流人物
——三国志系列

《三国演义》是我国的四大名著之一,天下第一才子书,读者遍布全世界,所以三国题材的游戏,也是各开发商的宝库所在。三国题材的游戏,日本公司做,中国公司做。可做来做去,我认为做得最好的还是光荣公司的《三国志》



系列。《三国志》的第一集诞生于1985年,但直到'90年代初期,其仍不算是同题材最好的作品,因为那时我国已经有了《三国演义》。在当时,声效卡还是一种比较新鲜的玩意,但《三国演义》已可以利用PC喇叭模拟出语音了。当然《三国演义2》却可以说是一个让玩家大失所望的作品。1994年光荣的《三国志4》发行,真是叫三国迷们欣喜若狂。其瑰丽无比的立体地图,全新的作战方式,丰富的游戏内涵、多样的玩家选择将当时三国题材的游戏推到了顶峰。以至其后来所推出的后续系列《三国志5》、《三国志6》都是很难超越四代给玩家带来的新鲜感受。《三国演义》是一部相当精彩的小说,所以把这个游戏做好也不是一件很容易的事情,其中有许多特定的历史事件,而造就了一个又一个的英雄,在这种情况下把战略模拟游戏和历史时间成功地融合就成为了三国游戏的一个成败关键。也许是KOEI实在想不出更好的办法了,所以便沿袭了RPG中的一种模式,当时间、地点、人物和历史吻合时,历史就会发生。很奇怪,玩家们很快地就接受了并且对这种模式表现出了更大的兴趣,一遍遍地等待历史重演,是幸福的一件事情,可以满足我们的成就感,这也是电子游戏可以给我们带来的最基本的感受之一。

战棋类的经典英杰传系列,也是大家非常熟悉的作品。这个系列的第一部作品《三国志英杰传》我想就不用多说了吧,看着拿着鹅毛扇子的洋葱头诸葛亮和骑



着卡通马的洋葱头张飞一起打仗,非常搞笑。后来推出的《三国志孔明传》又显示出光荣美工的能力,不过再推出的《毛利元就》和《织田信长》并没有多少新鲜的东西,国内玩家也不太感兴趣。今年年初光荣公司大力推荐的新作《三国志曹操传》,将以全新的手法来演绎这个系列作品。美工的表现手法,更像是在看漫画书。



从上面的这些作品可以看出,KOEI的游戏风格还是比较多的,而且都不同程度地取得了成功。不过最拿手还是那些融合了经营因素的游戏,在《三国志》中,我们要让城市有更加强劲的生产能力,以满足战争的需要;在《太阁传》中我们需要卖东西,这样可以买到价值更加高的物品用来拍马屁;这样把东西买来卖去实在让人过瘾,很有点倒爷的味道。KOEI可能也注意到了人类对于利润本能的追求,所以在KOEI的丰碑上出现了这样一个游戏:《大航海时代》。

探寻新大陆的勇者
——大航海时代系列

我想国内的一些骨灰级的游戏大佬们应该记得这个游戏。《大航海时代》的发行年份我记不清了,1994年《大航海时代2》的发布,可以说是让KOEI的铁杆玩家欣喜了相当长一段时间。因为该游戏已经在不经意中融入一些MUD成分,用一条基本的故事主线让我们在浩瀚的海洋中,随心所欲地乘风破浪,再现了大航海时代的辉煌,其时聪明的玩家多想迷失自己一回呀。在前不久光荣又给大家打了一针"勿忘我",由第三波汉化的《大航海时代外传》又让许多忠实的玩家陷进其中,但也有相当多的人对只有日文版和韩文版的3代表示出不太满意。没有关系,过不了多久,《大航海时代4》即将发行。精美的图形界面,全新操作这绝对可以让玩家再心跳一次。这里想说说的是它的第二部,为了这个游戏我把上学时候的世界地图册翻了出来,为的就是在第一时间内找到最短的路线,用最短的时间去倒买倒卖;为了这个游戏我制作了一个表格,为的是记录各地的物价,使得货物可以卖个好价钱,有的人这时候会问,不是有会计吗?错,会计可以告诉你在哪里可以卖到最高价,但是哪里有没有低价的

三国的"光荣"



特产可以供你在回程的时候不至于空载，这就需要我们自己去计算了。不过我发现到了最后，赚钱最快的方法就是打海盗！带一条船，配上宝甲，挎上名刀，见到战舰就上去玩命，找到他们头儿，决斗！剩下的就是找到好的港口，把船一卖，哇塞！大发横财，实在是爽毙了。等到这个游戏玩得熟练了，才发现自己已经可以把世界各地沿海的港口以及物产倒背如流，不禁想到，这个游戏可不可以作世界地理课的课外读物？

光荣的游戏精品迭出，如《苍狼与白鹿》、《水浒传》、《欧陆战线》、《独立战争》等游戏也是制作不错的作品。KOEI 当然还有其他一些类型的作品如角斗、养成、角色扮演、甚至还有麻将等等。由于篇幅的所限，还有许多为国内玩友所熟知的作品，在这里没有提到。如果有机会，我们将在今后继续为大家介绍其作品(瞧，埋下伏笔了吧)。

当然 KOEI 也有他不光彩的一面，那就是《提督的决断》。这个游戏我始终没有玩过，因此无法说得更加具体，唯一要说的就是，我是中国人。1999 年初光荣公司已经委托第三波，准备重返中国市场。并已保证努力学习中国法律，不再做出不利于中日两国人民友谊的事情。

作为一个游戏玩家，在玩游戏娱乐的同时，也往往将自己的个性与喜好融入到游戏中去。可以说光荣公司的很多部作品都给了我们许多这样的机会，把自己扮演成一位位鲜活的游戏主角。我们可以通过光荣公司的系列作品来了解其发展与变革的经历，也因此有更多的机会来回顾我们人生曾走过的路，以时时勉励自己。



调寄《临江仙》——杨慎

滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄。是非成败转头空。
青山依旧在，几度夕阳红。
白发渔樵江渚上，惯看秋月春风。一壶浊酒喜相逢。
古今多少事，都付笑谈中。





丞相祠堂何处寻，锦官城外柏森森。
映阶碧草自春色，隔叶黄鹂空好音。
三顾频烦天下计，两朝开济老臣心。
出师未捷身先死，长使英雄泪满襟。



念奴娇·赤壁怀古——苏轼

大江东去，浪淘尽，千古风流人物。
故垒西边，人道是、三国周郎赤壁。
乱石穿空，惊涛拍岸，卷起千堆雪。
江山如画，一时多少豪杰。

遥想公瑾当年，小乔初嫁了，雄姿英发。
羽扇纶巾，谈笑间、樯橹灰飞烟灭。
故国神游，多情应笑我，早生华发。
人生如梦，一樽还酹江月。

铜雀台怀古 ——杜牧

折戟沉沙铁未销，
自将磨洗认前朝。
东风不与周郎便，
铜雀春深锁二乔。



八卦阵 ——杜甫

功盖三分国，
名成八阵图。
江流石不转，
遗恨失吞吴。

短歌行 ——曹操

对酒当歌，人生几何？譬如朝露，去日苦多。
慨当以慷，忧思难忘。何以解忧？惟有杜康。
青青子衿，悠悠我心。但为君故，沉吟至今。
呦呦鹿鸣，食野之苹。我有嘉宾，鼓瑟吹笙。
明明如月，何时可掇？忧从中来，不可断绝。
越陌度阡，枉用相存。契阔谈燕，心念旧恩。
月明星稀，乌鹊南飞，绕树三匝，何枝可依？
山不厌高，海不厌深。周公吐哺，天下归心。

诸葛孔明 ——杜甫

长星昨夜坠前营，讣报先生此日倾。
虎帐不闻施号令，麟台惟有着勋名。
空余门下三千客，辜负胸中十万兵。
好看绿阴清昼里，于今无复雅歌声！

咏怀古迹 ——杜甫

诸葛大名垂宇宙，宗臣遗像肃清高。
三分割据纡筹策，万古云霄一羽毛。
伯仲之间见伊吕，指挥若定失萧曹。
福移汉祚难恢复，志决身歼军务劳。

游戏人生







在董卓手下的日子

玩《三国志 7》时，最遗憾的就是不能与朋友一起玩，那种互立攻守同盟，一起指点天下的畅快感觉荡然无存。

后来决定将几个朋友都作为新登录的武将，让他们自己登场，而我则在这乱世中飘零，寻找有缘人。（这里需要说明的是，我用修改器将自己和几个朋友都改成了无敌超人。这也许为 B 派玩家所不耻，但我确实是 100%的 K 派，在我最初学建网页时曾问过朋友：“那个计数器能不能用 FPE 改？”）我于是很容易的从一介布衣至官拜大将，但我要找的人在哪里？我从一个又一个的君主那里告辞，经历了一个又一个感人的挽留场面，但是行遍整个中国，却仍然没有找到我的朋友。我急了，问坐在身的 F 君：“你怎么还不出来？”他一样焦急，因为他和他的 lover 是新武将，如果我找不到他们话，那两个人在这兵荒马乱的年还不知会有怎样的结局……

“看来这样子是不会出的！”我跟 F 君都认定了这样一事实，于是想到了一个依附新君一起登场的办法。但问题接踵来，新君主一定不能是我或是我朋友，否则那种在乱世中际遇知佳人的感觉就一点也没有了，况“依附”这个战略无论是在三国期还是在如今，都是创业初的首呀，谁来当这第一块基石呢？在君主中，谁也没有能力让我们这完美的“人造人”服气，我于是干一个脸若白纸、双目无神的家作为平凡型登场，可他的数据仍嫌太高，又用修改器将他的项数值改为 10，寿命、义理、勇、冷静都改为 0，类型改成私欲，名字为 SEXOLD。于是，一个老头子带领一帮无敌人造人在南一隅登场了。在 189 年的前个月里，我与包括糟老头子在的所有同仁都成为了好友。于我决定动身了，我要去为我和朋友们找一棵更大的树，一棵能载得起我们走出权倾天下第一的大树。我下野了，我的朋友加糟老头子一起出来挽留我。我由大笑，哥几个戏演得真好！但 SEXOLD 情真义切地挽留我，我心中也生出一丝怜悯，糟老子有什么错呢，错在他手下都凡人吧。

辞官之后，我开始寻找下一个目标。我的首选就是董卓。个中原因太多，有想对董卓落井下石之意，又有不想在起兵反乱时干掉自己喜欢的枭雄的原因，或许还有对在称帝前官至丞相感兴趣……总之，改变董卓命运也是改变历史齿轮转向的决定性一瞬就这样发生了。

于是天降人造人，董卓大感兴奋。我很快地将我过去的女友和 F 君的女友从糟老头子那里拉了过来，而 F 君和另一个朋友 X 君却不为所动。天知道这是怎么回事，也许是貌若潘安的脸谱帮了忙吧 ^*^。我一查 F 君和 X 君对糟老头子的忠诚度：88！？我 KAO！都说女人头发长……没想到男人头发长了更……还有什么话说，改！F 君和 X 君也马上过来效力于董老大，老大对我不禁好感大生，升我做了军师，替换了李儒。还好这之


东汉末年，朝政腐败，民不聊生，崛起于谯县的曹操，在镇压黄巾起义军的过程中，逐步扩充军事力量，先后消灭吕布、袁绍等割据势力，逐渐统一了中国北部。

前我通过“黑金”手段和李兄成了朋友，那他还有什么话说，还不是唯军师马首是瞻那些老话。很快的，董卓身边有才的、有兵的都成了我的心腹。黑金政治真有效，引无数英雄竞折腰呀！现在万事具备了，F君劝我动手。是啊，动手，说起来容易，做起来也不会太难，可是……这中间真是差了点什么。南北的许多豪杰已经成了我的好友，只要再进一步，我就可以参与到夺取天下的斗争中去了，势力，只需一步，而现在董老大区七八座城，不足全国疆土的分之一，现在这棵树还未长大材，为什么要砍倒它呢？

我选择了雌伏，为了更好飞翔。

我又开始广散钱财，营私党。在某一天，我先后拜访了F和他的女友，两个人不约而同对我占起了卜，说某人大限已近

曹操迎汉献帝于许都后，打出“奉天子以令下臣”的旗号。建安十三年（公元二〇八年），曹操当了丞相，指挥水陆两军，沿江东下，收编了荆州刘琮的部队，准备消灭刘备，一面派人向江东的孙权下战书，要与孙权在东吴决一胜负。

我在犹豫什么呢？争夺天下的斗争是一种乐趣，而兵不血刃的权力斗争更是一种乐趣呀。（熊：乐趣？可怕的乐趣。）而且我并不想将曹操、关羽等豪杰亲自斩于马下，他们是我的朋友，我只想让他们和我一起坐天下。更何况，造反的乐趣在于只需一步即可改变旧

搞得我好没脾气，不由想到了是一个“巫婆与神汉”的爱情型，事后告知了F君，他不禁然。又去拜访过去的女友，她顾右而言它，叫我注意内政、注意友等等。啊，果然是已成追忆么？我悻悻而归。这时倒是平日交的一些朋友像吕布、张辽等人

常常来邀约出猎打猎。有两件事让我喷饭，一是作为人造人的我在比武大会上将吕布挑落马下后，奉先说：“没想到军师的武力，远在吕某的想象之上！”第二件就是在汉诗大会上我以一句：“山岳棱、天地合，乃敢与君绝！”被曹操评为“绝妙好诗，使人身临其境”而夺魁。（熊：“其境”？妈呀！曹操这评委怎么当的。黑金，只能是因为黑金。）

曹操扬言自己有水陆军八十三万（实为二十三万），气势很盛。这时，刘备的军队已败退当阳长坂，处境危险。孙权也感到战火烧身。严峻的形势迫使孙、刘必须马上结盟。于是，孙权派鲁肃到刘备那儿去探听虚实。

在董卓手下的这些日子里，我与朋友们四处征战，为老董打下了大半壁江山，其间我又将因战败而流浪于民间的老关、老曹、典等猛将推举到朝中为官，我的势力权倾朝野。F君听说后，大呼：“完了，完了。我等如此助纣为虐，要遭天下群起而攻之了。”

其间也不乏一些明眼人向董老大检举我的行为，但那些人哪里知道老董早被我的金条哄得服服贴贴，反而问我怎么处理检举者。我都以不追究将事情略过，然后送给告发者大量金银，让其合污。后来告密者日渐增多，我不由怀疑他们是否在曲线向我靠拢，于是让老大一律革职。

苦心经营几年之后，朋友和心腹们先后成了关键城市的太守，反乱一事被提到议事日程上来了。可是在与董卓接触的几年中，我发觉自己开始喜欢上这个自大又愚蠢的老头子了。在我的辅佐之下，他并没有什么劣行，他的几次称帝都被我劝阻了，他甚至说出了：“如此不义之举，岂是我辈之行？”这样的话。而在我为他工作了五年之后，老董在大朝之上对我进行嘉奖，几乎使我放弃了反乱的念头。而之后的一件事，却让事情向相反方向发展。在一次老董举兵前，我否决了他的意见，一个月之后，他居然将我调到一个偏远之地：安水，让我去搞老区开发。真是开玩笑，堂堂三军统帅、军队灵魂，居然落到如此地步。我恐事情有变，一边将几个新任太守拢为心腹，一边星夜启程赶回董卓所在地。老董见我不请自来，并没有说什么，也

没有多想，这也许就是我喜欢他的地方了。是夜，我拜访了F君，再次确定了我的心腹与老董派的力量对比，终于，作出了一个决定。第二天，各地无战事，极为平静，平静得我握鼠标的手都有些战抖。直到我利用征兵的机会将老董的两万近卫军全部调拨做它用，他还是什么也没说……反乱成功了，董卓在乱军中被杀死，我成了新君主。我的心里其实并不想将他杀死，但在历来的反乱中，旧的必定要被清除干净，新的才会堂而皇之地登场，这是一个模式，就算我想要打破它，我的友军也不会答应，这就是君临天下需要的气度，也是规矩……

于是接下来统一天下也是很自然的事了，我的那位过去式成了我的军师，当陈宫劝我称帝时，他却说："现在献帝已经封你为楚王了，你还有什么要求吗？"可是，不称帝的话，游戏就没法结束了啊。在202年，我称帝封侯，数十年之后被北方的外族灭亡……

现在想起来，也许就在将董卓斩首的那一刻起，我就将自己推到了历史舞台的最前排，将自己置于危险的浪尖之上，拥有了和老董相同的宿命……但在这乱世之中，大家都在认真地扮演自己的角色，由无数的偶然和巧合构筑起的宿命，谁也无法逃避，我也不例外，所以我仍在飘零……

最后说一句，SEXOLD在登场的第二年，也就是190年病逝……









在“开始新游戏”的时候，我自然是依照习惯选择了“公元189年董卓废少帝；火烧洛阳”的剧本。我喜欢在乱世中逞英豪，因为这时谁也不是大哥大。 在“选择君主”的时候，我自然是依照习惯选择了“登录档案”中以自己名字所设置的“新君主”。我喜欢让星河带领着登录的部下 扫荡中原，平定天下。 在选择“统治哪个城市”的时候，我自然是依照习惯选择了“许昌”，尽管我知道陈留的曹操和洛阳的董卓都决非好惹之徒，但我对北方城市有着一种莫名的执着眷恋。 在选择各项指标时，我自然是依照习惯把“游戏方式”设成“历 史”而不是“假想”，在我看来星河已经进入历史而成为一名往昔英雄；我自然是把“游戏难度”设成“困难”而不是“容易”或“普通”，因为我喜欢英雄虎而不喜欢武松打猫；在“登录将出场”与否中，我更是非要让们“登场”不可。于是电脑告诉我“现在进入三国时代”。

开始时士兵很少，只有万“训练”度和“士气”值均极低的弱之师，反映子民支持程度的“忠诚度”也在临界点60上下徘徊幸好“金”“粮”还够支付当年的“禄”。我首先要做的自然是登用将，任命官员，治理内政，置办草，尤其重要的，我需要招兵买马操练部队。尽管这要冒老百姓不满内政暴动造反的可能，因为我随时提防董贼和曹营的兵马来犯尽管人口只有44万，但是为了保卫和平，必须拥有自己的武装。有其自己的步伐，很快地，袁绍便从南皮进攻北平的公孙瓒，卓军则从洛阳和长安合围宛的术，而公孙和袁氏也一如既往失利并退居代县和新野。这是个弱肉强食的时代，军队和实力决定一切。我有一种十足的紧感和危机感。

果然，洛阳的董氏逆贼兴兵犯，以咄咄逼人之势直取许昌。管我已有了一支不菲的人马，仍旧不敢与数倍于我的敌方精死打硬拼——我必须时刻提防曹操。我令一队骑兵做主力，一千弓为辅军，事先挖好陷阱，而后利用“火计”加上“风变”“天变”之的招术与敌周旋。有时我甚至纵火烧得满屏皆红，而有时则使用游击战术一连拖上数月。然啦，熟知《三国Ⅳ》的玩家都知，与董卓交战的唯一好处就是布，一般来说，最多策反三次，个出尔反尔人为父的家就会义无反地反水倒。好不容易董卓丢盔卸损兵折将而，次月到来曹营必然犯。这些由电掌管的君主配合得相当默契。我不知道曹操为什么放着徐州的陶谦和郯的韩馥不打，偏要对许昌心存觊觎。也许是他反感我答应了袁绍的结盟请求，也许是献帝给他下了讨董密诏而我挡住了他的必经之路。当然也许这根本就是前世的命定，他本就该霸据许昌。但他又对我的兵力心存顾忌，因此，此役之前他不是派人侦查埋伏，就是到处散布谣言弄得人心惶惶，许昌甚至还遭到过来自陈留那著名的火攻。这就是我作为一个切入历史的新君主早年艰辛的创业生涯。但仅仅一年之后，我便迅速壮大了起来。我剿灭了谯的孔秀，占据了乔瑁的濮阳，削弱了郯的韩馥，直逼陶谦的徐州。最后，我终于收编了曾不可一世的曹操。强大使我迅速为人所瞩目，甚至连荡平了刘备、公孙之流的北国枭雄袁绍也不得不再次与我主动续盟。我春风得意，下一步便是大举讨贼义旗，进



攻洛阳。

问题就是从这里出现的。正当我准备调遣兵力攻打洛阳的时候，我突然发现在许昌和洛阳之间的崎岖小路上，凭空多出一座城池来。而且，在这座极不起眼的小城下面，竟标有一个非常起眼的洋文名称：BNU！与此同时，我所有武将的忠诚度和所有城市的民心度纷纷下降了20个百分点，而这是我平素毁约都不致达到的。他们对此太震惊了，也许他们认为，这种奇景的出现是上天对我多行不义的惩罚。没有什么讨巧的办法，我只得动用我以前所有的攻关经验。首先我必须知道对方的军民情况。兵法告诉我们，只有知己知彼也才有最终取胜的可能。可侦察人员派出半年有余，周遭城市的情报已尽收眼底一览无余，甚至连武将的忠诚度也被调查得一清二楚。BNU却城门紧闭严守秘密，所有的数值依然是一道道显示未知的横线，只有在"城市""君主"和"太守"的地方均显现着"BNU "的字样。看来对方的管理可谓严格，间谍居然混不进去。不过这至少使我知道了一点，就是那里管理者的称呼与城市名称一样！我只得在没有任何情报的情况下兴兵挺进了。我决定调动和集中最骁勇的武将和最睿智的谋士，并由他们带领最精锐的部队，大举进攻BNU。而且我决定倾巢出动，只留下极少的将士守城，甘冒此役损兵折将后后方空虚的危险，也要做此孤注一掷。我在"军事"栏中选择了"战争"一项，可电脑却上告诉我："没有可进攻的城市"。这也难怪，在许昌的北方是陈留



和郯，东面是濮阳和徐州，而这些城市都早已成为我自己的领地，除去南方波涛汹涌的大河之外，只剩下楔在许昌与洛阳之间的这颗钉子。 但是，电脑即不允许我进攻洛阳，也不允许我进攻BNU。在才尽技穷之际，我开始寄希望一些兵不血刃的攻略。《孙子兵法》和那位我至今也未曾有幸谋面的卧龙先生都说过，打仗的时候下策才是使兵。我派遣最可信任的心腹前往BNU卧底，可他们沮丧地告诉我："没有通过关哨，被迫撤回，潜伏失败"；我试图派人"反间"施计，"煽动"游说，却找不到城中的君主、太守和武将得以下手；我打算"造谣"生事，"间谍"调查，谣言却"很快就平息了"，而间谍竟"被BNU捉住了；情报活动失败"！ 而当我希望军师和侍中们"助言"的时候，这帮平时吃我的喝我的还时不时被敌方蛊惑得"心神不宁"以图"赏赐"的家伙们却一脸坦然地告诉我"没有什么要指点你的"，就好像他们从来没领过我的官饷，而是我在流浪生涯中所遇到的引车卖浆之流！——我承认我有些冲动，因为我从未遇到过如此棘手的问题。在极度绝望之际，我甚至不顾军师关于"没有情报，去了也没用"的忠告，使用了十有八九必将失败的远程"火攻"，结果自然是一事无成。 我陷入一种深深的苦恼之中。

我把鼠标滑到一边，点燃一支香烟。缭绕的清烟散入暗夜，我开始思考游戏以外的问题。我认为这反映出一个思想，那就是进入历史的问题。我始终坚持认为历史上人类所目击到的所谓UFO有两类：一类是外星来客，一类就是我们自己。比如我自己在进入《三国Ⅳ》的时候，如果把电脑中的游戏当做历史环境，那么就可以认为我是通过时间机器进入并干涉了历史。在游戏内部的君主和武将们看来，一个从未有过记载貌似神明的强权人物突然降临到了这个世界，与他们一起争战厮杀，问鼎天下。而现在，一个并非属于地球文明的、来自外星球的智慧代表出现了。它甚至不需要寻找"空白地"城市以落脚，竟可以在短短的一个月之间建造一座城市。 每一位熟悉《TRANSPORT TYCOON（运输大亨）》的玩家都知道，如果在设置难度时把"Disasters（灾难）"一项选在"On（开）"上，那么就会经常有各式各样的"飞碟"前来骚扰，在离去之前非要焚毁一辆公汽拆掉一段铁路或者炸飞一座工厂不可。在这里，他们又出现了。但就《三国Ⅳ》——尽管是加强版——来说，并没有这样一

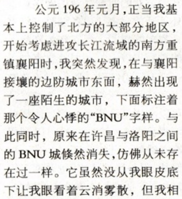


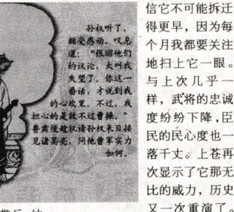
三国魔法书

项功能，而且我也不相信其程序中具有自已篡改历史的智能。因为以前我曾试过一个君主不选，让电脑自己率领各位大小英雄逐鹿中原，以免外人干涉历史。但电脑的各种攻略实在令人难以恭维，往往是攻者笨得被屡屡"落石"，而守者却在侥幸取势后落荒而逃，就像互有漏招的两名臭棋篓子的对局。尽管到了后期，我也见到过五支部队在野战战场上同时围攻一支孤独的守军，或者在攻城战中双方连援军带盟军十多支部队形成一种大规模混战的壮观场面，各路人马各使绝招，"谎报""内哄"，"反叛"反"反叛"，闹得不亦乐乎，但最终还是摆脱不了弱智的局限。甚至出现过这样的情况：当攻方兵力占绝对优势时，步兵援军居然在城下静待；而主力部队在独自架云梯登城后，却在城头等待观望而不出一招，听任守方部队在城上逍遥，直至最后粮罄金尽士气低落而收兵——这不禁令人想起了二战初期英法军队坐看德军攻占波兰的奇怪战争。在所有手段都被用尽，一切希望都已泯灭之后，唯一的方法就是放弃针对洛阳或者BNU的企图而另谋他径。在最后绝望之前，我



还试图由谯经汝南进攻已为董卓占据的宛，而后从洛阳的西南方向发起进攻，结果与前次如出一辙。我相信即使我攻克了长安，再由弘农从洛阳正西方向发起攻击，结果仍是一样。尽管BNU城位于洛阳东侧，但它却使洛阳的四周都被罩了一层用以自我保护的强场。晋阳的袁绍始终没有向洛阳发兵更进一步证实了我的猜想。我只得通过寿春一路向南方挺进，一路所向披靡，挡我者死。但我对许昌方面却丝毫不敢大意，仍旧陈兵十万，翘首以待。对盟友袁绍的防范固然是一个方面，但更为重要的是，我担心BNU的统治者有一天会公然撕破伪装，大举进犯。我必须时刻保持警惕。这种事并没有发生，但天下也并没有就因此而太平。我经常得到报告说，"有人在街上散布主公的坏话"，我的武将也频繁地"心神不宁"；甚至有个别忠诚度没来得及赏上去的武将竟然不辞而别，但出人意料地是他们并没有投入到哪一方的阵营，而只是显示"下野"了。但我相信，他们一定已经被BNU城所秘密招募，等待他们的命运并不乐观——非洗脑即拘禁。同时我发现，许昌竟与邺遭到了同样的命运，经常受到一些游牧民族的进攻，而且次数频繁，而这些民族本来是绝对不可能出现在这里的——我怀疑一定是有外星人化妆进城！在离BNU较远的地方，诡异之事也时有发生。有一次我由于操作失误而使一名孤守城池的太守只身"移动"，没有带兵，结果当下个月我想让他再次返回时，电脑居然告诉我"没有可移动的城市"。我惊奇地发现那座城市打出了一面无字旗。由于此城仍在我的长期侦查范围之内，因此当我点到其中查看时，发现城中军队依旧，但仍无君主。我想城中的居民决定"自治"，实施"共和"了。





公元196年元月，正当我基本上控制了北方的大部分地区，开始考虑进攻长江流域的南方重镇襄阳时，我突然发现，在与襄阳接壤的边防城市东面，赫然出现了一座陌生的城市，下面标注着那个令人心悸的"BNU"字样。与此同时，原来在许昌与洛阳之间的BNU城倏然消失，仿佛从未存在过一样。它虽然没从我眼皮底下让我眼看着云消雾散，但我相信它不可能拆迁得更早，因为每个月我都要关注地扫上它一眼。与上次几乎一样，武将的忠诚度纷纷下降，臣民的民心度也一落千丈。上苍再次显示了它那无比的威力，历史又一次重演了。

我几乎怒不可遏了。电脑莫非是在"戏弄洒家"？但无论我怎样激动，对此还是一筹莫展，因为我最多也只能故伎重施。这时候我终于冷静下来，开始思考历史以外的问题。如果从对游戏的投入角度来说，可以认为我的进入是时间旅行者对历史事件的干涉，而BNU的出现是外星飞碟的入侵。那么，如果从纯游戏者的角度来说，就只剩下一种可能了，那就是

有人通过网络进入了我的游戏。在玩游戏的时候，我的网络总是处于开放状态，以备随时答复有人寄来的信函。反正作为网络上的栏目主持人，公司给我支付了近乎无限的费用。那么，就难免有人和我开个玩笑。有一些游戏是可以利用网络来进行的，比如前面提到的《运输大亨》，可以利用网络钱粮。开始我还以为是一种偶然，可是屡试不爽，每月情况均复如是。我急忙查看全国的情况，并没有发现“BNU”城的踪迹。思前想后，我认为这种怪事出现的原因只有两种可能，一是飞碟曾降临到这座城市。要知道在偏僻的襄阳是很后期才被各路诸侯驻军的，也许早在洛阳和襄阳附近的BNU出现之前，外星飞碟就在这里认真考察过，甚至这里还有可能曾做过他们的前哨基地。而现在，高新技术的后遗给了司马家族以帮助——原来历史上的晋王朝是被外星人扶持上台的！如果真是如此，诸葛孔明先生九泉之下也就不必难过和内疚了，因为他再聪明的“人算”也比宇宙文明的“天算”要略逊一筹。再有一个可能，那就是司马家族拿到了真正的玉玺。总之，司马家族利用这批物资，施舍百姓，招兵买马，真可谓“司马昭之心，路人皆知”。为此我只得使用了一种不很光彩的计谋——先对这几名野心家狂赏各种宝物，反正已达100的忠诚度不会再涨。而后我再一一加以没收，这样司马家族的忠诚度狂泄不止，直扑零点。一个月后，他们果然兴兵造反。于是我师出有名，很快便平息了叛乱，并毫不动情地杀掉了所有的谋反者。我知道我这样做显得十分奸诈，几乎可以与曹操之流的奸雄媲美。但是我没有办法，为了全国百姓的安居乐业，我心中不能存有过多的妇人之仁。因为在我心中，还藏有一个鲜为人知并且未必为人理解的宏大计划。终于，当我相信再也不会有人为了自己的王业而割扎举兵之后，我便开始了我真正的计划。

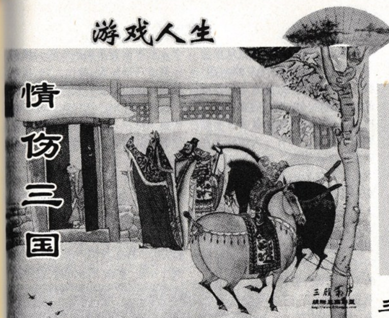
第二天，鲁肃陪同诸葛亮拜见孙权。孙权早在台阶上迎接。诸葛亮先把刘备问候的话说了，偷眼打量一下孙权，见他气概非凡，便打算用反话激他。孙权客套几句后便问诸葛亮曹军到底有多少实力。

我散尽了所有的钱粮武器，解雇掉所有的文官武将，把鼠标点到“君主”一项，屏幕上显示出“任命”“委任”“处置”“流放”各个选项。我把鼠标移到最后一项上准备予以确认。最后再看一眼自己亲手调理出的太平盛世吧，实在是有些难以弃舍。但不这样又如何呢？即便我真有传位万世的野心，在我死后而且女儿星云也行将离世时，江山社稷还是很难交给自己所熟识的人。在此前的一次游戏时，我甚至不惜交给玩友以前所设置的具有很强敌对心理的君主和武将，但届时他们也都已纷纷离世。在我对历史进行了百余年的干涉之后，各种痕迹还是被消灭干净了。历史有其自己的步伐，仍旧按照自己的轨迹不屈不挠地前进着。我狠狠心，点动了鼠标。于是，我只身一人，带着女儿星云，开始了功成名遂后的流浪生涯。然而每到一座城市，都有众多的武将前来投奔。他们曾经都是我的爱将，对我忠诚有加。我感动得热泪盈眶，然而我却一一狠心地加以拒绝。真正祥和安宁的社会是不需要管理者的。太平盛世，天下大同，老百姓安居乐业，尽享和平。 江山社稷！ 我终于改变了历史！

（许多玩家公认，《三国Ⅳ》（加强版）是三国系列中设计的最为精彩的游戏，而对后来出台的《三国Ⅴ》则不以为然。也许，这正是我依旧选择《三国Ⅳ》（加强版）为这篇科幻小说蓝本的原因。因为正如文中所说，“历史有其自己的步伐”，新生事物总要取代陈旧事物，人们所能做的恐怕只有回忆和纪念。）







情伤三国

一个“青青子衿，悠悠我心，若为君故，沉吟至今”的故事。

昨天晚上如果是公元二二零年，那么中国是在那时候统一的。假如你和我一样自十八岁起投效曹操，周转了又十八年，但到头来每一个城池仍然是深邃的蓝色，占据了整个版图，主公却换了名字，你就会知道我现在的感觉，这也叫做“我猜不到是这结局”，对我而言，江山也改换了容颜。我的容颜大概也改变了不少吧。昨晚，我已经三十六岁了。

我生于动荡不安的公元一八四年，谯，知书、识礼、精通六艺，我心目中最大的英雄就是曹操，那时他是个星汉灿烂出其眉宇的身影，我一直仰着头看着夜空长大。山不厌高，水不厌深，周公吐哺，天下归心。一成年，我来到许昌，就为他效命了。

十八岁就有超凡的魅力和智力，我每个月完成着一个五品官的工作，一面自己锻炼，一面开始了对那些有才能的人物的拜访。我打心眼里喜欢骁勇善战的武将，也许是向往一种强大的力量，虽说如此，我一直不喜欢许褚，也不愿意亲近他。在我周围有夏侯惇和张辽。另外智力和政治力比我强的，像荀筱也成了我虚心求教的对象。那一年，我结识了二十二岁的诸葛亮。张辽是我的良师益友，亲如父兄。他授我武艺，教我政法，带我田猎，虽然他从来没有对我讲

关于做人的道理，但是我从他那里学到了承支起我终身的东西。我第一次在比武大会上与他在桥的两端骑着马对视，后来我每一次被高处凛冽的风吹着头发面临和他的较量，到有一天他终于在我面前摔落下马，再到又有一天我扬着流星般的大刀孤独地站在断裂的桥头——那时我的武艺已天下无双，我始终没有忘记张辽给我的一切。我向每个人低下头去诚恳地说话的时候，我的眼里闪烁着叫人看不真切的扑朔迷离的光芒，也许张辽却已早知道这光芒的意义——我今朝向你低头，为的是终有一天，我会超过你的。即使如此，他还是没有保留地教会我他的才智和阅历，尽他最大的能力使我完成我年轻的说都说不清楚的心愿。

十九岁，我的色艺也已冠盖天下。而天下人，我只能看到几百个男人的名字，从百姓小民众浮凸出来，我知道天下还有无数名字永远不会显出来的女子，她们伶俐乖巧地长大、嫁作人妇、瓜熟蒂落、溪边白发。我已经回不去了，从一开始已选择和天底下那些男人排在一起，还要追求排在他们的前面。但这真是我所追求的吗？

我同所有优秀男子的亲密度都达到了一百，开始有些淡漠同其他人的关系，淡漠原本是我的天性。我和赵云打猎，或与孔明秉烛长谈，官至二品，可我越来越感到一阵一阵的空虚。权势不是我想要的，江山也不是我想要的，我猜他很想要江山，才会在一块又一块城池被攻下变成蓝色时因他而有些欢愉，同时有些淡淡的哀怨。夏侯惇可能很喜欢我，我有些回避同他的会面。

我从一个城移动到另一个城，在我英雄的领地游走，疆界一天一天扩大，天地却并不见得有多宽广，我已经二十六岁，仿佛受困于自己幽幽的不为人知的情绪，我没有让这情绪影响到我的职责。那时候仗还很不好打，我打了很多仗，想在连绵战火与征途中消耗去愁思关山度若飞，岁月如刀。

孙权马上反唇相讥："刘备为什么不投降呢？"诸葛亮回道："田横只是齐国的一个壮士，尚且守义不辱。我们主公是当世英雄，人人钦佩，即使时运不济，也断断不会向曹操屈服的啊！"

三国魔法书

我有时想着玩，要不要自立为王看看，不过我知道自己当不好皇帝，也不喜欢当。我没有开阔的眼光，我只想自己做得好，我愿瞩目不转睛地看他，此外苍生、大业全与我无关。但我关注的这个人，却注定是个眼光放在天下而不会偏多我一分的人。这时我却被从前线撤下，调至内地，和几个资质平庸的人在一起生产、治安，我几乎郁闷死掉，我不知道他为什么要这么做，每月给关平写一封信略微排遣苦闷。关平是个很年轻很美好的男孩子，我有时把我的俸禄给他一些花，像是我亲爱的弟弟，钱我够用了，宝物都拥有了，缺的不是这个。

当时已是北方曹操、南方孙策争霸的局面，西南角有严岩，一些零星的势力一一被灭。想到我即将在天寒地冻的蓟和万里冰雪长伴葬送我的青春，我受不了了。我一路南下，并辞官下野。我想我已厌倦了戎马生涯，再也不想碰政治这玩意儿，甚至离开曹操我也在所不惜。荀彧来劝说我。我听从了。马上就后悔——没出息的。昏昏地当了两天官，再次下野。

荀彧又来，我拒绝了。司马懿也来，夏侯渊也来，每到一处都是他派来的人请我回去。他本人也来。我几乎不敢看他布上霜雪的灼灼的眼睛。回去又怎么样？夹杂在布衣平民与朝廷中间，我两边都挨不踏实，什么人都不属于，一个人在大背景重的颠沛流离的尴尬，恐怕只有这个人自己才有暇关心。

孙权听后激动地说："我不能以江东六郡和十万兵众受制于人，我也决心抗曹了。"诸葛亮着重分析曹操的弱点说："我们虽然吃了败仗，可是关羽手下有一万精兵，刘琦也有一万人，足可一战……"

我只是一天一天锻炼自己的修为。月明星稀，乌鹊南飞，绕树三匝，何枝可依。

我还是答应了曹操。我只能走这条路。既无野心为自己争夺霸业，也不愿意替其他人耗费心智气力。

我被任命为汝南太守。兢兢业业地管理张罗，招兵买马，勤加训练，耕作不废，商业技术大兴，巡

三国魔法书

察民众，剿盗匪、赈粮财，你们不要爱戴我，要爱戴就爱戴曹操吧。

我又渐渐地知道了，他不但是歌以咏志的曹操，也是人生几何的曹操，他来对我说命危于朝露，人生的疾苦诸多，谁将与我共渡。我在心里说，我，我，我握着他的手，摸他额角的痕、鬓发的霜，说我无论怎样也不离不弃。可我倒戈了。我带着汝南十七万兵马一起投顺了孙策。孙策根本不在我眼里，我做这个，是因为个人。我有点晕了。

我是绝世无双的人材，孙策又给我加了兵马粮草，我就带着孙策的良将精兵攻打曹操的城池。我真的晕。你们不能指责我，你们指责我我也不在乎，因为我听不见。我是人材，却不是良将，我没资格，你说对了。

铜雀深宫锁二乔，我没见过这两个艳名盖世的女子，倘若你多看一眼我的脸庞，我想我决不会逊色。可我只是每一个主公梦寐以求的宝剑，有伤他助他两面的刃，让英雄心跳若狂，却不会有一丝一缕春风吹进我的罗帐，说错了，是营帐，我被刀背上的寒光照亮，比天狼星还美，又徒然老去。

由于我的任性，使统一大业又至少推迟了三年。

我再次回到曹操身边时，他一点也没有埋怨我，那一刻我知道他始终都是明白我的，他不埋怨这三年为我一个人付出的所有，战死沙场的万千战士，花费的无数金钱，那么多的牺牲，是他所能够为我做的。白骨露于野，千里无鸡鸣，生民百遗一，念之人断肠。彼此没有说一个谢字，我用几个城作为报答。假使我知道这拖延的三年时间意味着什么，我无以回报，愿以我命相偿。

江山如此多娇，引无数英雄竞折腰。我们站在山海的尖峰，什么都不能放弃。我取代了荀彧的位置成了军师，从那一天起，我就

一步也没有离开过曹操。孙策应付严岩的进犯已经焦头烂额。曹军南下，攻城略地，势如破竹。我的心里一半像水一样澄明平静，另一半像火一样光亮熊熊。

在还剩三个城就统一天下的时候，曹操死了。

我第二次有点晕，还来不及有痛的感觉。我只是在心里没表情没语气地算，才想到我来到许昌的那一年，他已经四十八岁了。

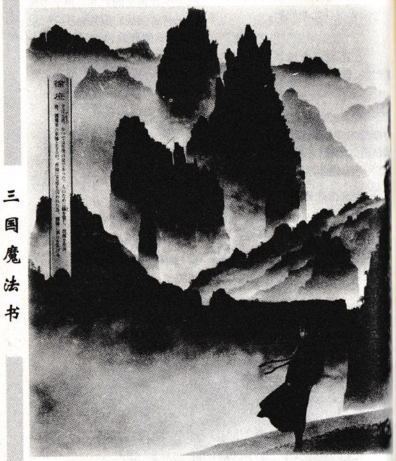
大家推选曹操的继承人，可是谁能够继承他、坐他的位置？不可能，我不想选，一定要，我不舍得别人来，当然是我，就是我，只有我。但我落选。可能我太倨傲。可能他们不想看一个女人称帝坐在他们头顶。可能谁都聪明，分明看出来我当不了皇帝，国家交在我手里，不会有好结果。

全中国只剩下三个没有还手之力的城，若我这时候独立，造反，我凭我微薄的力量与整个中国为敌，背水而战？而谁也不会听见素服的我的悲歌，呐喊满天，人人都想出人头地，胜利将至，新的大时代到来。可是夏侯惇坐享其成，他轻而易举得到我们替曹操打下的江山，我替我的情人打下的江山。我都弄不清那么多年到底为的谁了。

我手里只有二十万。我始终微不足道。十八年岁月像大梦一场。霸主莫名其妙变成夏侯惇这个我还有些看不上的男人，他智力太低。历史里甚至没有我的姓名。

我什么也没有做，中国就统一了。我的星辰落了，山倒了，就到了可以放弃的时候。







三国V之绝恋

我生在许昌,一个兵家必争之地,要不是因为那次奇遇,我也许会在田地里终老一生。那年我十八岁,守着过世的爹娘留下的二分薄田，过着饥一顿饱一顿的日子。

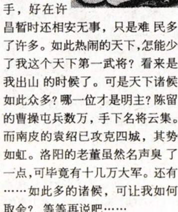
一天,我正在城外打柴,忽然遇到一个装束很奇怪的家伙,一见我就乐得屁颠屁颠的，直说找到了。找到了?难道他是玻璃?被我这个帅哥迷倒了?我吓得转身就跑,可是那家伙却怎么也甩不掉,最后我终于被他抓住了,唉,这回可真要对不起九泉之下的老爹老娘了。可是那家伙居然跟我说我将成为天下第一勇武的猛将,天下一统将成于我手。原来他不是玻璃,而是一个神经病。我心想,反正我已经被你抓住了,你爱怎么着就怎么着吧。谁知那家伙分明就是神 经加自恋,根本没人理他嘛,他竟然还喋喋不休了近一个时辰。好不容易等他 说完了,只见他拿出一砣奇形怪状的刀子剪子之类的东西，原来他竟然是一个 吃人族,唉,可怜我一个翩翩美少男竟然要死在一个自恋的有神经病的吃人族 嘴里。天啊,你为什么要这样对我?我只觉得屁股上一疼,就什么都不知道了,原来这个吃人族还真是个玻璃，喜欢从屁股上下嘴,现在只希望他不要把我先杀后奸,再杀再奸才好……

也不知过了多长时间,我才醒过来,咦?难道这个世界上真的有鬼魂?可这里分明就是我那间漏风漏雨的破房子嘛。莫非我没

死？我站起身来，怎么房子变矮了？不对，是我变高了。哇，不至于这么夸张吧？我长高有小一尺，身材也变得壮了很多，原来又瘦又小的我竟然变得如此魁梧。哈哈哈，我现在的武力值最少也有一百了。看来那家伙说得是真的，我真的会成为天下第一武将的。可他到底是什么人？我想他不是人——是神……

时光飞逝，"biu"的一下两年过去了，天下变得越来越动荡不安了，群雄逐鹿，战火连绵，邻城郡已经数度易手，好在许昌暂时还相安无事，只是难民多了许多。如此热闹的天下，怎能少了我这个天下第一武将？看来是我出山的时候了。可是天下诸侯如此众多？哪一位才是明主？陈留的曹操屯兵数万，手下名将云集。而南皮的袁绍已攻克四城，其势如虹。洛阳的老董虽然名声臭了一点，可毕竟有十几万大军。还有……如此多的诸侯，可让我如何取舍？等等再说吧……





可是天有不测风云，事情就这么发生了。一天我还在被窝里睡大觉，就被外面的喧嚣声吵醒了？怎么回事？有人打来了？看来许昌的太平日子过去了，是谁打来了？陈留的老曹？洛阳的董卓？谁打来就跟谁吧。我兴冲冲地跑出去一看，却被气了个半死，堂堂的许昌城竟被一支名不见经传的军队占领了！这支军队从上至下竟没有一个我知道的家伙，为首的那厮竟然自封为许昌太守。靠！想当太守就当太守？我还想当皇帝呢！今年休想让我交租子！！过几天再给你小子来几次暴乱，非把你搞得焦头烂额才好！

可是事情的发展却大出我的意料。他们占领许昌的第一件事竟然是开仓放粮！那个负责放粮的小白脸还真是能言善道，把老百姓们一个个哄得心花怒放，连声夸这个新任的许昌太守仁义，今后一定多交租子，誓死效忠云云……哼！他们分明就是在骗人嘛，这些蠢才，要不是看在我比别人多拿了三斤白面的份上，我非点了他的泡不可！回家擀了一斤

面条，爽啊……

就在我端着面条蹲在门口那块大石头上大块朵颐的时候，她出现了……她叫玄玉，女，十八岁，许昌太守麾下人事担当官。什么？许昌太守手底下的？我怎么不知道？她实在是太漂亮了，我不知道如何形容一个女子的美丽，我只知道当我看见她的时候愣是忘了把含在嘴里还搭拉在外面一半的面条咽下去。接着她对我笑了，嘿嘿，看来我真的是很帅，竟能把一个如此美丽的女子迷到发愣，实在是太有成就感了，于是我也含着面条冲她回笑了一下……

原来她是来招我入伙的，她可能是怕我不答应，说了许多动听的话，其实何必呢？别说叫我去当官了，就算她叫我去死，我也不会皱下眉头！于是我成了许昌太守手下的一员武将。不过那厮实在是不怎么样，看见他就不顺眼，只不过看在他给我的二百两黄金的份上，也就替他干几年吧。哈哈哈，我这辈子也没见过这么多金子呀，我要用些钱给她买个钗子……

开始的时候，我只有八千兵马，说是什么因为我勇名不够，只能带这么多，呸！也不知道是哪个家伙规定的。而玄玉却有两万精兵，虽然她的武力值只有三十多，但因为她的智力值有九十多，好像有个军师的头衔，所以才能带上这么多的兵。

我们虽然共侍一主，但却没法常常见面，我整日里操练兵马，她却四处奔波，为主公招募人才，说白了就是四处挖别人墙角。这时主公的声望不高，只有三百多，每个月只能下三个命令，但其中总有募兵或者训练，还有征招人才，我和玄玉成了许昌城最忙碌的人。俗话说：男主外，女主内。可我却成了闭门不出的人，她却来往于中原各地，甚至还去过云南那种蛮荒之地。我真的好想她……



日子就在一天天地过去，

三国魔法书

头两年的日子真的是很艰苦，每年一月就是我们大扩军的时候，而七月就是放粮的时间了。两年下来，我们的兵马已达七万余人，而许昌城的名忠也达到了一百，看来主公是蛮会拢络人心的嘛。此时，主公的声望也达到了四百多，每个月可以发布四条命令了，所以几个智力高的家伙就有事做了，他们时不时出去造个小谣之类的。

一日，我正在街上闲逛，突然被主公急召回府，也不知道出什么事了。我一进大堂，就看到玄玉在那里，她旁边有一个身材魁梧的家伙，看起来是员猛将，就是两只小眼老往玄玉身上瞄，一副色迷迷的样子，真想冲上去扁他一顿！可是主公的心情好像很爽，一副拣了三百吊的样子，难道这个家伙是他的相好？

正在我胡思乱想的时候，主公告诉我那个家伙叫做吕布，是天下第一猛将。呸！他是第一猛将，那我又算什么玩意？不就是武力一百一吗？有本事你扔下手里那支烂戟。还不是跟我一样只有一百？最让我气愤的是，这个匹夫竟然能带一万五的兵马！唉，真应了一句老话，人比人，气死人啊!!

自打吕布来了以后，我们的军事实力有了很大的提高，那家伙还真不是盖的。终于主公决定拿老曹开刀了，由于我们这里能带兵的人不是很多，玄玉也被派上阵了，她那两万的兵马至少还是可以唬唬人的……

接下来的二十天简直就是一场恶梦，我们进攻的军队陷入了老曹和袁绍联军的四面包围之中，我们的部队纷纷死伤殆尽，只剩下我、吕布和玄玉还在苦苦支撑。我们且战且退，希望能够平安的撤回许昌，留得青山在，不怕没柴烧嘛。可恨吕布这个蠢才，被荀彧的混乱之计搞得溃不成军，可惜了他那一万



孙权回到内宅，吴国太见儿子心烦意乱，满脸忧色，就问他缘故。孙权一一说了，吴国太道："你怎么忘了你哥哥的遗嘱？他不是对你说过内政不决问张昭，外事不决问周瑜么？"一句话提醒了孙权，马上派人到鄱阳请周瑜来。

兵马呀。玄玉的人虽然不少，可她的武力实在是太低了，跟本就吃不住打，而我的手下也死的死伤的伤，快没有战斗力了。眼看我就要冲回许昌了，可是玄玉却被该死的老曹给围住了，眼看快不行了，我望望身边的战士，狠了狠心，回头又冲了上去。就在我身边的最后一个侍卫倒下的时候，玄玉冲到了安全的地带。

在我被俘的一刹那，几道刺眼的光芒在她的眼角闪过……

可恨吕布这个王八蛋，仗着一匹赤兔马一溜烟跑了，害我落到如此地步。当老曹问我是否愿意当他手下的时候，我拒绝了他。不是我有多么的忠义，其实我害怕极了，我真怕老曹一生气把我给剁了，可我知道，如果我投降了，我这辈子也别想得到玄玉了，我是为了她而生，没有她的生活对我来说没有任何意义，所以，我宁肯选择死亡……也许是我命大，也许是老曹为了笼络人心，他竟然把我放了！

回到许昌，主公对我赞赏有加，说什么我忠义过人，他日定当重用云云。呸，他以为他是谁呀？忠义？当时让围住的要是他，再给我两万兵马也休想让我回头看他一眼！说不定还会向他发两支冷箭之类的……倒是经过这么一出以后，我和玄玉的关系倒是近了很多，她有空的时候会来我这里坐坐，我有空的时候也去她那里蹭上二两小酒喝喝。尤其让我高兴的是，她也遇到过神！她也是让神改造过的“怪胎”。哈哈哈，神啊，你也用不着对我这么好吧？把我变成个壮汉不说，还给我找个这么漂亮的老婆，我实在是太幸福了

周瑜本来在鄱阳训练水军，听说曹军到了汉上，打算消灭刘备，吞并东吴，便赶来柴桑商议对策。鲁肃第一个去迎接他，把这两天议论的情形都对周瑜说了。

……玄玉其实是个蛮有个性的女孩子，很有抱负，不像我，一个得过且过的痞子。

又是几年过去了，主公的声望如日中天，各路英豪纷纷前来投命，这可都是玄玉的功劳啊。我呢？几年来战功卓著，已是武卫大将军，统兵一万五，自然也成了有名的武将，时不时还有个把诸侯来劝我去效力，不过自然被我一口

回绝，不是我不想去，是我不能离开我的女神。几年下来，北方诸镇已归于主公的版图，老曹也让我斩了首级，报了当年一箭之仇。袁绍小儿也归顺主公，当了一个没权没势的闲官，时不时还得受我欺负，哈哈，真的是好爽。可是随着版图一天天地扩大，我每天忙得要死要活的，玄玉却渐渐闲了下来。唉，能不闲吗？凡是有一项能力值上了九十的武将都被她招来了，现在无人可招，可不是闲下了嘛。主公说她闲着带兵没用，把她的两万兵马也划给张辽赵云了，后来干脆连见也不见她了，她失宠了……

当我们的版图占据了整个东方的时候，主公决定对董卓用兵了，打的自然是勤王除奸的招牌，明天就要起兵攻打洛阳了，听说那地方城坚兵多，所以我正在研究那里的地图。这个时候，她来了……

那晚我们说了很多，我看得出来她的心情很不好，人也清瘦了许多。她问我为什么还不娶一房妻室，把我吓了一跳。她这是什么意思？想嫁给我？想了半天，我还是没敢告诉她我爱的人就是她，只是含糊地说等天下一统了再说。她听了也没说什么，只是点点头说祝福我。祝福我？好像有点不对劲呀……完了她又让我答应她不管发生什么事都要帮着主公统一天下。我当然是没口子地答应了，只是心里好慌，不会真的出什么事吧？

第二天我就领着十一万大军出征了，一连三个月，我军连克洛阳、弘农、长安三镇，将老董打了个稀里哗啦，当我正押着老董班师回朝的时候，忽然传来消息，说是玄玉跟着刘璋去了去南了。什么？玄玉叛变了？开什么玩笑？今天又不是四月一号！就在我踏进许昌城门的时候，我看到了批判玄玉的檄文，她、她真的叛变了？这是为什么？我此时才明白她那晚的话，原来她是想离开了。可她为什么还逼着我答应要帮主公呢？唉，有些事真的是想也想不明白啊。

此后她就音迅全无，可我却总在梦里见到她，我知道我这辈子是忘不了她了。这时的主公更是拽得跟二五八万似的，他能不拽吗？平均每个月都有一座城池划归他的版图，这家伙简直就是蛀虫，每天在许昌城里吃喝玩乐，我们在外面拚死拚活。我几乎每个月都在打仗，只是实在累得动不了的时候才会休息一个月，而我几乎每次休息的时候都会喝个大醉……

又是两年过去了，全国差不多都成了主公的天下了，只有西南的数座城池还在偏安一方，就在我领兵直捣天水——也就是马腾的老巢——之际，主公在许昌称帝了。打马腾几乎未费吹灰之力，本来马超领着的万数兵马还像那么回事儿，可那小子偏偏不知天高地厚的要和我单挑！那不是找死嘛，被我三刀砍于马下之后，老马家就算是完了。可是随着统一的越来越近，我的心情却越来越坏，看来我和玄玉势必要在沙场上相见了，到时我可如何是好?? 唉，真烦真烦，当初真应该继续当我的农民，没事儿干嘛学人家当兵嘛，真是自讨没趣……这么多年来，我头一次开始怨恨神对我所做的一切。

让我难办的那一天终于来了……主公那个月也不知道哪根经抽住了，非要玩什么御驾亲征的游戏，领着浩浩荡荡的十八万兵马进攻只有三万多人马的云南。这分明就是在臭显嘛。此时已身为大将军的我自然是领着我的两万精兵充作先锋了。一路上，我都在盘算如何与玄玉相见，我知道主公一定不会饶她的性命，我该怎么救她呢？

惨烈的攻城战开始了，我一眼就看到了站在城头的玄玉，她更加消瘦了，就在我们的眼光碰到一起的那一霎间，我知道我完全的错了。去他妈的什么诺言吧，没有她，就算有天下又怎么样？我当时真应该和她一起去流浪天涯……就在我决定领兵造反，和她一起冲出重围的时候，一支罪恶的箭射穿了她的胸膛……



在她倒下的一刹那，几道刺眼的光芒在她的眼角闪过……





我,阿肖,平凡型,手无屠龙斩虎之力(武力5x),胸无经天纬地之计(智力5x),脑无安邦定国之才(政治5x),相无宋玉潘安之貌(魅力还是5x).惟有一腔热血,几许豪情,十余种安身立命之技能(包括侦察、发明、水攻、突击……全是些没用的滥技能)

她,阿倩,猛将型,乃是跺一跺脚,地都要抖三抖的女中豪杰(武力98),秀丽出众(魅力82),智计,政治亦不落人后(均在70以上).

至于我们之间的关系,既非父女,亦非兄妹,而是......相信我不说您也知道了,是吧?所以我就不必说了.

200年,我们一起进入了这个风起云涌,英雄辈出的三国时代......

一　我一定要找到你!

这一日风和日丽,正是我等胸无大志之人最喜欢的天气,懒洋洋走在云南城城内,四处闲逛一下.东瞧瞧,西看看,能和心爱的女孩在一起感觉就是不一样.连口袋里仅有的一点银子都随手给了一个穷苦妇人.正乐陶陶间,突然发现不对.咦,阿倩竟然不在我身边?可恶的光荣,原来我只能选择自已出现的地方,而阿倩则被它随机放置在未知的某一个城市.

天啊!看来我要演一出"千里走单骑",在茫茫人海中找到心爱的女孩了.既然如此,好吧,纵使走

遍天涯海角,我也一定要找到你!

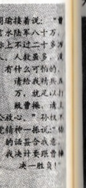
二 千里走单骑

一个人孤零零的还真不好受.光荣这一次又把寻人系统弄得很复杂,没有经过侦察的地方是无法知道的。唯一的办法,就是先投奔拥有数座城池,手下将领多员的刘璋.最少可以知道阿倩是否在他手下做事.事不宜迟,说做就做。看我毛遂自荐:“某欲在刘公旗下求得一官半职,无他,但求安身立命而已.”其实是为了找人,不过可不能让他知道了.等了半天,连刘璋个影都没见到,就被门卫哄了出来:”一介俗人,也敢自抬身价.益州公很忙,没空见你!”真是以衣冠取人的势利之徒!不过咱的确也只是一介凡夫俗子,无德无能(声望为0,能力嘛,上面写着,都是5x),不能怪他.算了,忙了一天,还是先去睡一觉.天大的事,也等到明天再说.(其实是因为体力不支,倒下了)

一觉醒来已是二月,这次不管刘璋了,先到别的地方碰碰,现在亦有三城,先去看看.这次学乖了,到了天水,也不去毛遂自荐.先拉拉关系,和马超见见面,或许他能帮我在他老爸面前说说好话.嘿嘿,看到三国时代这关系也还是不能少的啊!果然,三月一出门,马超便奉命请我去仕官了.虽然只是个五品小官,好歹可以看看马腾手下有甚么人了.甚么,才十三员将,我心爱的阿倩也不在.马上下野走人.管他马超在后面追着叫“阿肖,不要走……”

这次去阿瞒家,他手下人多,说不定阿倩投奔他去了.陈留可是个好地方,城大人多,阿瞒手下还真是人才济济,把陈留治理得井井有条,人民安居乐业.人说阿瞒乃是一代枭雄,我看他能让老百姓过上好日子,就是英雄!

这句话想着想着就溜出口来,却被迎面走来男子听到,与我聊了起来.原来他就是阿瞒旗下第一智士郭嘉(智力98),此人胸中藏有百万甲兵,实有惊天动地之才,虽是寥寥数言,亦令我好生相敬.



次月又去毛遂自荐,阿瞒果然一副求贤若渴之相,再加上郭奉孝在一旁说好话,不费吹灰之力便得入曹营.看了半天,阿倩不在,我闪……“阿肖大人,请您留下辅助曹公吧.若要平定天下,象阿肖这样的人才是必不可少的.”不愧是郭奉孝,片言只语便说得我轻飘飘地,几欲就此答应下来.不行,还没找到阿倩,叫我怎可放心得下.天下之大,色狼众多,没有我在她身边,她一介弱女子怎生是好?虽然她武力高出我一倍有余……

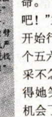
只能对待我友厚的郭奉孝说声对不起了,谁叫咱不爱江山爱美人,一心只想和心爱的女孩在一起呢?闪,到了江东孙策手下,唉,又没体力了.倒下之前先看看阿倩在不在江夏.反正也不费力气.啊,我终于找到她了!哈哈,上天果然不负苦心之人.我终于可以和她在一起了!此番“千里走单骑,万里寻女友”,两年间从西南到西北,再至中原,复至江东,辗转反复,何止万里之遥.再加上连续换了好几个主公,声名倒是有了一点,可惜被人骂成“不忠不义之徒”.不过为了她,值得!



三 世间不如意事十常八九

终于可以在一起了,就应该好好珍惜在一起的日子.虽然相隔良久,她已经不记得我是谁了.第一次贸然登门拜访便吃了闭门羹,不过那是我自找的,怪不得她。像她这么又聪明又美丽又有家教的女孩,怎会距人于千里之外.一定是我太心急了,不行,追女孩嘛,还得慢慢来.

先写几封信给她,培养培养感情,然后再见面也不迟。“阿肖,我想请你去修整城墙,你意下如何?”是孙策这小子来烦我,“没空,我要写信!”啊,不对,是主公(为和阿倩多一些时间在一起,我已经又投到孙策旗下)!“主公,某有事在身,恕难从命。”“那,算了,下次吧!”主公一走,我便开始行动.一口气写个五六封信。虽然文采不怎么样,也能哄得她笑一笑,咱就有机会了.果然,好感度



上升到二十多，这下再去登门拜访想必不会被拒之门外了.

果然，此后再去，大门为我洞开. 能和心爱的人携手长谈，把烛言欢，实乃人生乐事.此后我每日都和她在一起，游山玩水，指点江山，不亦乐乎! 只是主公要我办事，我自然尽数推辞。"此等俗务，莫来烦我! "这般天上人间般的日子过得逍遥自在，真是神仙与我换都不愿.三年间，我和阿倩游山玩水，主公却东征西讨，先平定江东数郡，再又攻下荆州之地，得黄忠，魏延上将多员.稍加整顿，便即提马北进，意图平定中原. 此一战倾全国之力，阿倩身为三品大臣，车骑将军，江东头号猛将（武力98, 比号称江东赵子龙的甘宁还高). 自然得率军上阵，为国效力.



此事反正没我的份. 谁叫我混了三年还是个五品小官，能力又样样稀松，主公哪放心把士兵交给我.多次大战我都只有在后方看看的份，也乐得安宁.反正不管阿倩在哪，只要不出孙氏阵营，都还是一样可以上门造访，把酒言欢.

可是这一次真是应了"天有不测风云这句话.一觉醒来，主公被占据北方大部的阿瞒打得大败而归.这也算了，反正与我无关.可是，我竟然找不到我心爱的阿倩了!

天哪，为什么又要活活拆开我们!

四 天下第一反复之人

这个名号本是吕布之物.他老人家勇猛盖世，天下无敌，我也不敢和他争. 可是若说反复无常，他却决不是我对手. 此话从何说起，且听我慢慢道来.

阿倩失踪以后，我茶饭不思，费尽我 iq 只有 5x 的大脑想了一个月，认定阿倩是被阿瞒抓走了.以她的花容月貌，阿瞒肯定舍不得杀她，必定收为手下.不行，我得去保护她! 马上就辞职不干，前往曹营寻人去了. 孙策还是爽快，一句也没说就放我走人，果然是拿得起放得下的高人.事实上我在他这混吃混喝加泡妞三年，什么事也没给他做过，说不定他老早就在心里叫我快滚了.不过咱也不是背后说人之辈，只是为了伟大的爱情，不得不如此.他老兄一定明白。到了洛阳，多亏郭奉孝郭大才子还记得我，主动来请我为阿瞒效力。"某必定尽忠主公，即使肝脑涂地亦不后悔! "阿瞒还是好骗，几句话就给我加工资，还封个偏将军给我当.不过我乃是所为非此，只要能和阿倩在一起，就是一无是处，又有何苦?阿瞒虽知人善用，郭大才子虽上知天文、下知地理，此等感情之事，却又非他们能知了.你看，被我说得一楞一楞的。

果然被我猜中了，看来我真是有找人天赋，如果开家找人公司一定可以发大财.不过钱财身外之物也，我又怎会为此等阿堵去劳命奔波! 能和阿倩在一起就好，中原风景虽不若江南秀丽怡人，亦有白马寺、嵩山诸多名胜，更何况能与玉人同游! "阿肖，你来得正好，今天天气这么好，一起去打猎吧! "佳人有命，怎可不从。虽然小生从未打过猎，又听闻山上老虎多，心中实是怕怕，总是瞄不准目标.怎么不知不觉中追杀一只小兔子跑到这么危险的地方来了。如果前面有老虎怎么办? 就算没有老虎，有些甚么狼啊豹啊也不好嘛.啊，真的有老虎! 我晕(事实上是装死骗它，光荣的 AI 还没那么高)还好，终于被我骗过去了.虽然只是只小虎猫，可武力也有 6x，可不是我 5x 的武力能对付得了的.还是灰溜溜地原路返回吧." 遇上老虎了? 你没有事吧，下次要小心哦."伊人温柔，却抚不平我男儿尊严的创伤.不行，我要苦练绝技，不可被小小虎猫给看扁了. 于是，我练! 啊哟，不行，又没体力了，还是先睡觉吧.一觉醒来，正要去晨练，不对，我的第六感告诉我有问题.还是看看情报先。啊，甚么，阿倩又不见了!

原来，在我酣睡之时，阿瞒一声招呼都不打（曹操:你是哪根葱啊，我做事干嘛要和你打招呼?),就把阿倩调去打江夏的刘玄德. 要知刘备这家伙虽人不咋样，可手段是一套一套的。靠桃园结义笼络的关老二，张老三可不是好惹的. 阿倩

一不小心就失手被擒，现在到了刘备手下.

没办法，阿瞒你待我不薄，奈何…… 算了，懒得说些场面话.我闪，到了江夏玄德公手下，这儿人材济济，名将如云.那又如何，反正我都懒得理他们，只要能和阿倩在一起，甚么事都不放在我心上。

只是此后厄运连连，阿倩武力高强，却时时糟殃，果然一个闪失到了刘璋那.我自然也眼巴巴地跟过去了.刘璋派她去打马腾，她逞能与马超单挑.要知那可是虎将一员，号称"屩B超"，西凉第一猛将.虽武力比她差那么一点点，可不是盖的.一不小心，她又到了马腾旗下.没办法，谁叫咱跟定她了呢.去给马腾磕两头，求他收留咱吧.又过去三年，跟在她的身后，一路上我"仕官""下野""仕官""下野"……最后，竟然又回到了阿瞒手下!

天哪，算算我也二十有六，浪迹天下六七载，一无所成.智力还是 5x，政治还是 5x，魅力还是 5x，只有武力好一点点，有 6x.唯一被人推崇，许为当世无双的.就是六七年间换了不下二十个主公，被称为"天下第一反复之人".

五　军师之路

唉，自已辛苦一点，名声差一点又有何关系，名利皆是身外之物.只是苦了阿倩，我身为男人大



丈夫，却连自已喜欢的女人都无法让她有个安定的生活，这样怎么行呢?

不行，我要该出手时就出手，不能再这样下去了! 郭奉孝郭大才子还是一直待我师友 (师嘛，我武力好歹教教他还没问题，他那 2x 的武力……)，他告诉我，如果我能当上主公的军师，便可向主公进言，无论人事或是军议，主公将无有不从.到那时我便可以安心和阿倩在一起，任他何人也不能把我们分开!

说干就干，我当即拜郭大才子为师，进修鬼神之学.为了早一

日和阿倩长久相守，我克制住自己不去找她，把所有时间都放在学习上. 郭大才子果然是位好老师，不消几年，我便将智力修到和他一样(98)，至于剩下几点，我可以自觉成才.终于，在公元 2xx 年，我终于成为历史上第一个智力全满之人，再加上一本好书，足有 100+，此时便是诸葛孔明见到我，也必叹"既生亮，何生肖! "

终于在郭大才子大力推荐下，我终于成为阿瞒的军师，成为一人之下，万人之上.只要我愿意，数十座城池，百员大将尽为我驱使(曹操:甚么，为你驱使?)。这个，当然我是为主公效劳的。可是，阿倩到哪去了? 正在我心急火燎，到处寻人之际，郭大才子鬼鬼祟祟地到我耳边:"阿倩一不小心，又被刘备抓走了! "我晕! 可怜我辛苦几年，每日苦练。竟然是这样一个结局!



六　我一定要和你在一起

正在我不知如何是好时，阿倩的信意外地从江夏飞过来:"阿肖，生在乱世，我们都是身不由已……"明白了.既然如此，就让我来结束这个乱世! 我要生生永世和你在一起，永不分离……

既然目标已定，我再也不去追寻她的背影，而是致力于锻炼自已的能力，再到处拉朋交友，为未来的某一天准备着. 同时做为军师，时时拉阿瞒的后腿，让他不能放手发展，以免将来成为我的强敌.

又过了七年，在吴城，我竖起了自已的大旗! 虽然手下只有几员弱将，但自己已是天下第一猛将(武力 100+10)，天下第一聪明人(智力 100+8)，天下第一政治家(政治 100+10)，天下第一帅哥 (魅力 100)).再加上有圣兽相助，便是吕布重生，诸葛亮齐来，我也不怕! 虽然分别多年，我还是时时常和她保持着书信往来.知道她辗转多年，终于在刘玄德旗下站稳了脚跟，成为一品大臣，再不复当年奔波之苦。

为了心中那个崇高的理想，我硬是强迫自已不去想她，把精力都放到一统天下这个大任上来。

阿瞒军势太强，若是全面开战，我守则有余，攻则不足。为求无后顾自忧，我放弃被孙策经营多年的吴郡，渡海远击，攻下襄平，获良将数员。然后自襄平出发，北平，南皮，一路杀向阿瞒的后院.阿瞒精兵猛将尽布在长江一线，待得调兵回防，我已壮大至无可抵挡。

十万铁骑兵，自北方大平原滚滚而下.阿瞒兵败如山倒，一个城池一个城池被连续攻克。他手下诸将因与我关系良好，陆续投入我方阵营，此消彼长下。阿瞒终于被我灭于襄阳。只可惜郭奉孝天妒英才，竟已于二年前去世。难怪阿瞒被斩首还要咬牙刻齿地叫："若是郭奉孝在，岂有今日！"阿瞒既没。余子碌碌，皆不足取。再灭江东孙氏，我转师刘玄德，该是阿倩回来的时候了。我要和她一起统一天下，让大地恢复平静。

我方大军势不可挡的进攻下，刘玄德区区西蜀之地，怎堪一击！先下益州，阿倩作为益州守军主帅，成为我方俘虏。"回来吧，阿倩，我等这一天已经等了很久了。"我忍不住心中的喜悦，以为从此可以再不分离。她低下头。"不，主公待我不薄，我不能再做背信弃义之人."是吗?阿倩，我明白了.你不想再做背信弃义之人，我自然会尊重你的选择.即使心中再痛，我也只会默默看着你的背影离去.

再战，再抓，再问，仍是摇头，再放.同样的情形重复着.直到抓住了刘备，一气之下，挥刀便将他斩了.这是我最后悔的事.

阿倩成了继任者. 只剩下最后一个城的继任者.小小一个成都城，周围是阿肖阵营的百万大军，上将百员.她只剩下一个人，一万多步兵，倔强地守着最后一道防线。"投降吧，阿倩，双方的实力相差太远。不要再做无谓之斗了。"每个月，我都让自已做使者去劝她归降。

她不说话.只是轻轻摇头，眼中满是倔强。

下一个月再去.

只有我们两个人. 谁也不能打扰我们.

但是我们无法在一起.

月复一月.年复一年.

黑发变成了白头.

少年变成了老者.

少女变成了老妇.

终于有一天，哀乐响起……

我关上计算机，眼中已经满是泪水.







阿板网络三国历险记

赏金杀手

“滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄，是非成败转头空，青山依旧在，几度夕阳红。白发渔樵江渚上，惯看秋月春风，一壶浊酒喜相逢，古今多少事，都付笑谈中”。

----调寄[临江仙]

话说当年东汉末年，诸侯四起，皇权旁落，死地纷乱，民不聊生。汉中郡有一书生阿板，虽无惊天动地之才，也有好打不平之心，平日常在汉水之旁钓鱼自娱，倒也逍遥快活。

一日阿板照常打鱼砍柴，忽闻有人大叫：“我靠，我要找人砍了你！”阿板闻言大惊，赶忙出外观望，却见一人身负重伤，兀自狂奔不已，阿板处于革命人道主义精神，赶快将其扶入房内，打听之下，方知此人复姓天外，名叫来客，面目大异常人，可能是一外星人士，阿板正诧异间，忽见此人从包裹中拿出纸笔而后奋笔狂书，阿板走近观看，上书：若有能将********* 做掉者，赏金 1000 万!!! 阿板平生素来贫困，忽见居然有人悬赏如此巨款杀人，眼前不由直冒金星，忽又想起一事，问天外来客到：这厮所犯何罪？天外来客痛哭诉到，其只有 30 多级的战斗力，而这人却大于 100 级，又在毫无理由的情况下企图进行一级谋杀。阿板听毕大怒，骂到：该杀，该杀！向天外来客说到：“兄台只管放心，一切包在兄弟身上，只是这银子……”，天外来客倒也爽快，立刻拍胸膛说道：“绝对没问题。”

阿板于是开始张贴告示，四处找人，终日忙忙碌碌，终于不一日，将杀手全部聚齐，条件也都谈妥，只等天外来客交上定金就可大显身手。阿板到内室来找天外来客，却遍寻不见，只有桌上留下一张小纸，上述：对不住的很，我在当时说了一番狠话，后来才想起来根本没有这么多钱，只好溜之大吉，还望诸位大哥海涵。阿板读完此纸，半天无语，后忽然晕倒，醒来后大骂天外来客不是人。于是修书一封，大意是一切损失费看在朋友一场，也就算了，但是阿板的朋友们的损失费却不能算了，精神损失加上其他费用一共 50 万大元，请天外来客报销。没想到这一书信恰似肉包子打狗，一去不回头，没有一点音信。阿板被朋友们终日笑话，实在忍无可忍，又修书一封，告诉天外来客如不速将 50 万元送来，将对其不客气。

又过月余，忽然听到消息，说是天外来客改名成为水泊梁山天外来客，正式加入梁山黑社会组织，并寻求其组织保护。阿板闻言狂怒，但是自己级别更低，想打也打不过他，只好忍痛从平日的私房钱中拿出 300 万，并又贴出一告示：今有天外来客，ID******，经常活动于 **，等级 30，犯下诈骗罪，现悬赏 300 万元要其性命，有意者请同阿板联系云云。告示一经贴出，居然电话不断，邮件频来，先后有数批杀手前来咨询，最后阿板选定一个服务好的，一同前往。

待到达目的地，阿板先一人前往侦察，路上不断有人打量，但由于阿板级别实在太低（婴儿级），是故连最无耻的家伙也不懈一顾，居然顺利闯入。在路上正碰上那个天外来客，虽然这厮已经改头换面，但是阿板心痛自己那 300 万，早已将其所有特征背过，两人对话到：

阿板：我们现在来谈谈钱的问题。

天外来客（简称天）：我刚刚睡醒，经过外面无所事事，你忽然向我谈到钱的问题，我的牙齿还没刷呢?!

阿板：你不想给钱那，你不想给钱你就说吗，你不说我怎么知道呢？然你很有诚意的看着我，可是你还是要跟我说你想要的。你不是真的想要吧？难道你真的想





要吗？……

天：向我要钱你心目中是不是一个惊叹号，还是一个句号，你脑袋里是不是充满了问号？

阿板：向你要钱只是我的一个口号而已，我以前向朋友们说过大话，现在只不过心中有一点点内疚而已。我现在越来越讨厌你了，受死吧！

（阿板说着掏出手机，通知杀手快来）。

天：杀我需要一个理由，你有理由吗？

阿板：需要吗？

天：不需要吗？

阿板：需要吗？

天：不需要吗？

阿板：哎，我是跟你研究研究嘛，干嘛这么认真呢？需要吗？

（杀手闯入，随手一刀将天外来客重创）

阿板：曾经有一段真实的感情，你却没有珍惜，现在你后悔了吧！？

第二天一早，周瑜派甘宁为先锋，韩当为左翼，蒋钦为右翼，自己在后接应，四队战船，一齐扯起篷帆，擂鼓呐喊，向西进发，船队驶到三江口，就见曹军的船只黑鸦鸦的一大片，从对面下来。

天：我后悔！为何没有先雇杀手干掉你！！

阿板晕倒。

以上故事都有根据，绝对不是虚构，欢迎对号入座！！

得书奇缘

“滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄，是非成败转头空，青山依旧在，几度夕阳红。白发渔樵江渚上，惯看秋月春风，一壶浊酒喜相逢，古今多少事，都付笑谈中”。
-----调寄[临江仙]

话说当年东汉末年，诸侯四起，皇权旁落，死地纷乱，民不聊生。汉中郡有一书生阿板，虽无惊天动地之才，也有好打不平之心，平日常在汉水之旁钓鱼自娱，倒也逍遥快活。一日，阿板正在一片花丛中捕虫，忽见花丛中有一物外形颇怪，定睛细看，原来是一本外皮怪异的书，上面写满了奇特文字，大异中文。亏的阿板早年也曾读过几本番邦图书，些许文字倒也不在话下。原来这是一本心理学著作，或者说是一本市场学著作，作者是大名鼎鼎的马斯洛，也

就是那个以研究人类心理需求而闻名于世的怪人。阿板平时无事，也就将此书每日翻阅，初看到也没什么感觉，但是等到看了三遍后，忽然有所触动，不禁以此书观点来分析周围人士。

马斯洛学说的核心观点是说，大凡人类，无论年龄、性别、国别、民族、职业、爱好等等差别，都有一些共同的需求，概括可以分为五大类。从低级需求到高级需求的顺序是：生存需求、安全需求、社会需求、尊重需求、个性需求。前两项因为比较浅显，所以不加说明。社会需求主要是指：人际关系、友情、爱情等等。至于尊重需求，则是指：社会群体归属意识、该群体的社会承认、自己的社会地位等等。最高级的需求是个性需求，当人类已经可以满足前面的需求后，就要追求个性、弘扬个性、在人类历史上留下自己的一笔。

曹操因周瑜毁书斩使，十分震怒，命令蔡瑁、张允等一班荆州降将为前部，自己为后军，大举来攻，两军逼近时，蔡瑁的弟弟蔡壎上前迎战甘宁，甘宁弯弓搭箭，一下就把蔡壎射倒，甘宁部下万弩齐发，射得曹军不敢抬头。

在分析其他人之前，阿板毅然决然，先将自己解剖来作示范。结果是：阿板生存在这个奇特的世界上，已经满足了前三项的需求，正在向第四种需求前进。因为阿板对杀人劫货没有兴趣，所以一直没有练功升级，好在这个世界有规定不能杀害婴孩级的人，所以到也没有什么安全担心。至于生存，阿板是一个声誉卓著的商会-- 诚信商会的成员，对钱倒是根本不在乎。在社会需求方面，因为经常与人做生意，而且诚信经营，所以朋友很多，知心朋友也有若干，可以说已经可以满足。但是到了需求的第四层，也是马斯洛先生认为的人类很难跨过的层次，却碰上了很多困难。但是这种困难并不是因为目标难于达到而困难，却是因为根本没有要求而困难。在这个古代的世界中，根本没有一个现成的社会群体，更没有什么现成的社会道德规范，至于社会文化更是完全没有。大批的生活在这个世界中的人，好像没有思想的僵尸一般，只对砍一些奇怪的练功师有兴趣，号称是要进行转职。阿板有一个朋友，平日喜欢养各种动物，这天他将养的一只大猩猩带到了这个世界，这只猩猩没有别的好处，唯一的好处是可以超久的干一

件事情，于是，这只猩猩在不眠不睡若干天后，凭借其砍杀练功师的时间最长，居然第一个获得将军的称号，并且获得无数人的狂热崇拜，同时被一个组织推选为首脑。也许这里的人丧失了心志，但阿板不能也那样，否则岂不是连猩猩也不如？幸亏商会的同仁们大家有一致的目标，就是商业立国，商业兴国，也算是一件幸事。

以这种理论来分析这个世界里的人，可以发现大都处于第二或第三个层次。但是有趣的是，很多人自我标榜，非要号称正在最高级的层次上，正在张扬自己的个性。典型的代表是：一天改若干个名字，似乎名字多就是有个性；有的在全国频道里胡说八道，而且疯狂刷屏，不知其到底是有个性，还是神经有问题；还有的努力杀人，无论对象是谁，只要不是自己全都该杀；最不可思议的是，有的人为了升官，居然将自己的亲朋好友一律开革，另觅新欢，好像我们这个民族还大都对陈世美有不太好的看法，没想到在这个世界上居然有如此之多的另类陈世美存在！

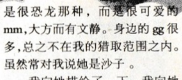
阿板看完此书，忽有所触动，思考良久，方才领悟到那些高僧所谓的普渡众生之心肠。并谨以此文献给那些在网络三国中不眠不睡，日夜奋战的"我不下地狱，谁下地狱"的玩家们。

三国爱情故事

雾气蒙蒙的早上，我骑车在路上。我忘记了是什么时间，反正很阴沉。背后伸出一张黑手，重重地拍在我的肩上，"嘿干嘛呢？"这时我感到右肩一股内力猛冲心脏，五脏六腑翻江蹈海，差点掉下车来。夸张。回头一看原来是他，他是《三国》中张飞之后张天霸，江湖中名字，是我最好朋友。而且是一国之将，我回话曰"好强劲的内力，竟敢暗算我！接我一掌！"。

蒋钦、韩当，从右、左两边冲到曹军船队中。这些曹兵大半是从青州、徐州来的，从来没有水战的经验，战船一摇晃，早就站立不稳，中箭着炮，死伤不少。双方交战了几个时辰，周瑜虽然取胜，但见曹军船多，便鸣锣收兵。

我们都是网络中人，号称游击队员，自己没有电脑，只有寄人篱下，在网吧的海洋中游来游去（现在网吧比公用厕所还多）。最近我脱离了那无聊的 oicq（其实我也不会聊），应着新网络时代



三国魔法书

游戏狂潮下杀入了《网络三国》，我和张天霸共同杀狗，共同杀猪，终于成为一带大虾，张天霸手中一柄铁戟蛇矛丈八蛇矛，他拿不起来，啊，我掌中手拿一柄追魂剑，真是威风凛凛，惊天地泣鬼神。最近听他说《三国》里可以娶妻生子，而且儿子可以继承夫妻双方的武功。"那太好了，我肯定在你前头生一个儿子。""甭想，们可不许娶 npc""当然，谁娶 npc，多没意思呀！"从此你为了娶妻生子



的目标再次杀入《三国》，唉！三国中的 mm 太少了，几乎是刚刚进入就被抢购一空，终于我想出了一条诡计：我在班里发现了一个网络女孩，他也喜欢玩电脑游戏，还经常问我有关网络知识，菜鸟就是菜鸟，老鸟一哄就会同意。而且为了这么伟大的目标，就将就他吧（汗——）！

我该介绍她一下，身高一米 6 左右（我又没量过），体重略（我也没试过）总之是那种见面就很投缘那种爱说爱笑的女孩。长的不是很恐龙那种，而是很可爱的 mm，大方而有文静。身边的 gg 很多，总之不在我的猎取范围之内。虽然常对我说她是沙子 。

我向她描绘了一下。我向她提议：游戏中交出的朋友更真实的，比 oicq 中的要好。她欣喜地同意了，但是还是需要我的帮助，我教他熟识这真实下的虚拟。不过一星期，她可以脱离我的掌心了我们在深山峻岭里双双对对，我帮她挡箭，她帮我疗伤（啊我真是太幸福了），三国渐渐拉近了我俩的距离，但我一直没有向她求婚。好像我愿意这样与她"双宿双飞"，现实中我每天接她去网吧，她每天等我放学。一天她对我说："听说张天霸他和你打了个赌，比谁先娶到妻子，生孩子，你叫我和你玩三国是不是为了打赌？"我看着她说"不全是！一开始便是！"

"那你想娶``````我吗？"

"当然"

我赶紧抓住这个机会，"你愿意嫁给我吗?"

"不愿意！"

"我说的是实现时。"

"我愿意。"

"不不！不愿意！"

"你答应了！"

"没有！"

"答应了！"







网络三国小说

一片浮云轻轻地拂过大地，朝露正在花叶上小憩，太阳缓缓地升起，这是一个全新的三国时代，一个由小人物就能够刻画的壮丽史诗。

在这个时代里，充满了各式各样的人物，有以侍奉主上为荣的武将，也有擅於计谋的谋士，能够呼风唤雨的巫士，以制毒为乐的蛊士，还有济世悬壶的医士，以及如我这般四海为家的流士；另外，冷艳的侠女和亮丽的仙女也是随处可见的大人物。

在现今这个乱世当中，想要独自一人在各处游历，首先，最需要的便是要有一个能够并肩作战的战友，或是一个值得深交结拜的好弟兄，而我最为要好的朋友便是那住在濮阳城的结拜义兄——“冷无痕”。

这一天，当我在陈留城内的小客栈吃早点时，突然听见外头传来了一阵莫名的嘈杂声，陈留城虽然并不能算是一个很大的城市，但至少在我四处游历过後的印象中，这是个人还满多的地方，因此，大街上一发生事件，很快的就会聚满了前来围观的群众。

在吃完店家小二为我所准备的包子后，我便抄起放在桌上的佩剑，步出了这家客栈，前往事发的地点，瞧瞧究竟是发生了什么事情。

事发的地点就在我离开客栈要往城门口走去的大道上，在这里常常会发生流氓闹事的事件，身为一位游历四海只为伸张正义的流士，二话不多说，我立刻冲上前，但见得两个恶霸正在欺负一个外地来的女子……，似乎是个仙女。

“哈哈哈哈，你的钱就是我的

钱,我的钱还是我的钱....哈哈哈哈。”两个混球如是说也。

女子道:“你们最好快让开,在光天化日之下抢夺路人的钱财,莫非陈留城内已经没有王法了吗?”

“哈哈哈哈....王法?...告诉你,在陈留城内我就是王法....哈哈哈哈....”地痞抓着女子的手臂,趾高气昂地说着。

在现今这种兵荒马乱的时节上,几乎各地的城市当中多多少少都会出现像这种地方上的恶霸,四处抢人钱财、鱼肉乡里;虽然,有很多人都看他们不太顺眼,但是因为他们的武功都比一般的市井小民还要来的强一些,所以大多数都是敢怒不敢言,也因此我要在这里先劝劝那些自以为是却又不自量力的正义使者们,别傻了,还是乖乖地摸着鼻子走人吧,少管一点闲事可保百年身啊。



双方在赤壁(今湖北嘉鱼,在长江南岸)一带隔江对峙一个多月。曹操心中忧闷,便召集文武官员,商量进取之策。幕宾蒋干(字子翼)说:“我和周瑜是同窗好友,现在就去东吴一趟,只消三言两语,包管说动周瑜前来投降。”

不过,在大街上发生了这种事情,而且又正巧被我给看见了,这我就不能够坐视不理了,更何况被欺负的又是一个柔弱美丽的仙女呢。当下,我便指着小流氓的鼻子道:“喂!你们这两个畜生!光天化日、大庭广众之下欺负一个柔弱女子,难道你们不觉得可耻吗?”

小流氓听言斜歪着脸对着我说道:“臭小子,没你的事,最好给我滚远一点,要不然老子就要你好看!”

这时,为了要表现出我侠义辈的风范,我怒不可竭地拔出我的佩剑“星龙剑”向小流氓挥砍去,而这小流氓也不慌不忙地拿出他腰际上的烟斗与我运架挡格,显然是大有来头,这果然印证了我之前对各位所说的,因为毕竟要生存在这个混乱的时代中,身上没有 一点功夫是行不通的....。

在不到一柱香的时间里,我已经跟小流氓对拆了数百招。就在星龙剑与小流氓的烟斗铿锵相接时,星龙剑竟突然地发出了微微的龙吟声,这着实令在场的所有人都为之一惊,而就在龙吟声发出之后,小流氓的烟斗更是立即应声而断。

“天杀的王八羔子!!”小流氓又惊又怒地说道:“这把是什么怪东西!!”

小流氓和地痞见识到星龙剑的威力之后,锐气大减,众人平时被他们欺侮多了,见到两人气势一弱,更是蜂涌上前地大施拳脚、饱以老拳,好好地为自己出一口气。在众人的围殴之下,小流氓和地痞终於得到了教训,众人见到二人狼狈的样子不禁哄然大笑。

一路人谋士“浪荡智者”更是笑着对我说道:“这两个恶霸,在这里鱼肉乡里已有多时了,今次多亏了壮士,我想一时三刻他们也不敢再造次了。”

我客气地向众人打了个四方揖,接着再去看看那名被欺侮的仙女“姑娘……”我收起星龙剑,轻轻地叫着:“姑娘……你没事吧?”

女子缓缓地摇着头,随后对着我行了一个万福:“多谢壮士相救。”

“姑娘……”我见状连忙将她扶起:“姑娘,行侠仗义本是我仁义之辈所应该做的事,你这是折煞我了。”

在经过了一番的交谈过后,我这才知道原来她正是大名鼎鼎的魏国丞相——司马懿的门下弟子——蓉儿,因为师尊今天回来陈留小憩,特来拜会,但却很不巧地撞见了这地方上的恶霸,到后来这才遇到我;为了酬谢我出手救她,蓉儿表示愿意引荐她师尊给我认识, 这可是可遇不可求的机会啊……。

当今世上有一十八位高手,相传是天界上的十八罗汉转世,而且个个身手不凡、武功惊人;其中,较为有名的有刘备的军师——诸葛孔明、魏国的丞相——司马懿、桃园三结义的关云长与张飞,还有单骑救主、一身是胆的赵子龙,与卧龙孔明齐名的凤雏——庞统,和以寡敌众在赤壁之战大破曹操的美周郎——周公瑾....等等,据说他们都在全国各地隐居着,只有有缘人才能习得他们的真传。

为了目睹一下这位当今魏国丞相的风采,于是我便跟着蓉儿来到了位於陈留城城郊的司马相府之中。一踏进相府,我便被其壁上所刻的蟠龙以及主位上的两头石狮给震摄住,高人果然就是不一样,我想各位若有机缘,也一定要



曹操问他要带多少人去,要不要带些礼物。蒋干回道:“我只要一条小船,别的一概不要。”曹操大喜,就派蒋干前去。第二天,蒋干带了一个小童,坐了一条小船过江,来到周瑜水寨,叫守寨军士去通报周瑜。



来瞧瞧。

蓉儿入内送了一杯茶水给我，并要我在大厅之上稍候，我接过茶杯，目光却一直看着四周富丽堂皇的装饰，直到蓉儿带着一位老者出现……。

“想必你就是今天在市集上救了蓉儿的人吧。”那老者道：“嗯……若我没看错的话，你是益州人士，腰间挂着星龙剑，身穿 流云服，唔……属性以及各方面都是中上程度，看你的性格……职业我想一定是个流士没错吧。”

在双方都还没介绍之下，那老者竟将我的来历说的是一言不差，而且这些我也没说给蓉儿听过，当下我真的是佩服的五体投地，马上双手抱拳，向老者深深地一拜：“想必前辈便是司马相国吧，小辈这厢有礼了。”

司马懿对着我上上下下又仔细地打量了一番后说道：“很感谢你今天在市集上面救了蓉儿，你想要什么奖赏尽管开口吧。”

我抱着拳对着司马懿说道：“相国言重了，我虽然是个不入流的流士游侠，无法跟叱咤沙场的武将相比，但还不至于会为了这样 一点点小事而与相国邀功，请相国不可误会。”

“哈哈哈哈……”司马懿笑道：“传言说游侠不喜功名利禄，原本我还半信半疑，今次见到，总算是让我大开眼界啊。”司马懿 拂了拂须胡，接着道：“那好，你说说看你有什么困难我可以帮的上的，只要你说的出来我一定帮。”

蓉儿见我一直没有反应，便悄悄地跑道司马懿的身旁对着司马懿说：“师尊，徒儿恳求师尊将师尊的绝技传授给这位壮士。”

“你要我把‘三花聚顶’传授给他？”司马懿微感讶异地说。

“三花聚顶”相传是司马懿的绝技之一，能将天地万物的精气汇聚於施术者全身，使施术者全身活力充沛，还可将施术者本身的 内力补充至最满……是许多人梦寐以求的绝技之一。

司马懿听完蓉儿的话后又把我全身上下给打量了一遍：“嗯，并不是我不将‘三花聚顶’传授给这位流士，而是现在并不是传授给他的时候 ..，如果现在要我勉强地教你‘三花聚顶’，只怕..不出一

游戏人生

三国魔法书

月，他的丹田就会因为承受不住而鼓破而死。”

蓉儿一听司马懿拒绝，心急追问：“为什么？师尊？”

司马懿道：“蓉儿，你要知道，‘三花聚顶’这门功夫，主要的作用在于将天地万物之气，全数地纳入丹田，转过小周天后，化 成自身的内力以供运用。但是在吸纳的这段时间，丹田因为首先要去承受吸纳进来的万物生气，所以会感受到相当大的压力，以目前这位流士的资质来说，只怕他在运转小周天的时候，便已经鼓破丹田而死了……”



的确，有些时候，有些东西或是武功不是我们目前的状况所能够使用的，有时候牵连到个人的职业、或是属性、等级，亦或是经验值的关系，在某些特定的条件尚未达成之前，纵使你有机会接触到这些东西，但还是无福消受的，例如向高人们学习绝技，就得达 到一些特定的水准才能够成功……，这是对于有心想拜师学艺的人不能不知道的常识。

蓉儿听了司马懿的解说后，似有愧疚地望着我，好像是在指责自己不该害我到这里白走一遭。我在不愿让蓉儿感到愧疚的情况下对着司马懿笑了几声：“哈哈..相国，今天我之所以会跟着蓉儿姑娘回来，乃是因为想亲眼目睹一下相国您傲视天下的风采，绝对并非是为了觊觎您老的绝技。如今，我得以面见相国一面，已经是万幸了，晚辈实在是不敢再奢求什么……”说完，我把搁在一旁的行 囊背至肩上：“现下晚辈仍有些许私事还待处理，如蒙相国不怪，晚辈这就告辞。”

向司马懿辞行后，我转身便走出了相国府，在走到半途中的吊桥时，蓉儿在后面叫住了我，等我听到回头时，她已经跑到我的面 前了，我在她的脸上看出似乎有着泪水爬过的痕迹，不过，那一定是在我离开相国府之后的事。

蓉儿有点腼腆地递给了我一封书信，这封书信显然是出自司马懿的手笔，内容是这样说的：

“自古英雄惜英雄，名禄功利抛苍穹，成败不足配龙凤，风云辈起浪涛涌。”

看完书信，我又看了一下蓉儿，赫然发现她的脚边竟然早已经准备好了行囊，她有点羞涩地说："师尊说，叫我这一路上要跟着你，好好地观察你的根基，等到你的根基成熟以后，再回来找他将三花聚顶的功夫传授给你……。"蓉儿说到后来，声音已几不可闻，不过既是司马相国的意思，我也不好不给他面子；正所谓

"春暖花开满连天，徐徐和风漫江遍，相逢流水山中客，独上雀楼欲称仙。"

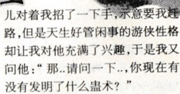
我和蓉儿就在这种机缘下，一同踏上了往后冒险的旅程，由于此次的目的是来濮阳寻找我的结拜义兄，所以我们就从陈留开始往北上，在陈留距离濮阳并不是很远的情况下，我们过没多久就来到了濮阳城。

来到濮阳城外，远远的就看到城内狼烟四起，我这时心里就想大事不妙，连忙带着蓉儿往濮阳城里面奔去……，岂知，一进城门，便看见城内四处的断垣残壁，处处都使人看了十分的触目目惊心。后来，坐在旁边的一位受伤武将向我解释，濮阳城在不久前遭到了敌国的侵略攻击，在全城的将士和百姓顽抗之下，虽然敌军现下已撤走了，但是濮阳城已遭到了极大的损失。听完这番话，当下我突然想起也在濮阳内当武将的结拜大哥"冷无痕"。于是，我赶快又问了一下另外一位兵士冷无痕的下落；结果，他告诉我，冷无痕 因为战争战败，现在已经被敌国给俘虏关在他们的大牢里面了。

我听到这个消息后，顿感晴天霹雳，在问清了敌国大牢的位置后，我跟蓉儿便又急急忙忙地赶往北海城去了。

在三国群雄割据的时代当中，城池与城池之间的对战是常常有的事，有的时候是国与国之间的侵略战，有的时候是只有城池彼此之间的较量，而有的时候，也有类似像黄巾、山贼等军侵略城池的事件，在被敌国侵略的情况之下，战败国必须要赔偿军粮和黄金，而且国内的经济生产也会受到影响，在战争中战败的武将、官员甚至还会被敌国俘虏，押入大牢，暂时失去他的自由。


周瑜大摆筵席，对众人说："子翼是我同窗好友，并非说客。今天的宴会，只叙友情，不谈军事。"举杯向蒋干敬酒："我自从带兵以来滴酒不饮。今日故友重逢，应当痛饮几杯。"说罢，哈哈大笑，频频向蒋干和文武官员们干杯。



另外，在被盗贼攻占的情况之下，如果不幸城内的守备军战败，整个城不但会被盗贼们给占领，就连居住在城内的老百姓们都将会不得安宁，除非有人能够打退这些盗贼，不然的话，我奉劝你最好是乖乖地躲在家里不要出门比较好，当然，如果你钱够多的话 也无所谓啦。

为了北上去敌国的城池——北海城，我和蓉儿循着山道，往濮阳城上方的冀州方向走去，一路上一些丛林野兽是免不了的多啦，但是，令我印象深刻的，就是我们在这里遇到的一个怪怪的家伙……。

"喂！你们走远一点啦！我的猎物都被你们吓跑了。"开口的人，身穿蛊袍，看起来像是一个蛊士。

"请问你是……？"我双手抱拳地向他问道。

"我是怪叔叔阿志，是一个蛊士，我现在正在研究一种精深的蛊术，目前要拿这些狐狸、老鼠、兔子作实验，你们最好是离我远 一点，要不然中毒的话我可不负责任喔。"怪叔叔阿志如是说也。

这时，一旁的蓉儿对着我招了一下手，示意要我赶路，但是天生好管闲事的游侠性格却让我对他充满了兴趣，于是我又问他："那..请问一下..，你现在有没有发明了什么蛊术？"

怪叔叔阿志看着蓉儿，接着再对着我和蓉儿有点邪淫地笑了一下，说道："少年！我偷偷告诉你，你有福气了，我最近发明了 一种神奇的药汁，可以将蚯蚓变成像球棒一样硬喔....嘻嘻嘻嘻，绝对让你幸福喔。"怪叔叔阿志一边说一边从自己口袋里拿出 了一条恶心的蚯蚓，并当场拿出药汁亲自示范给我看，不过，我看到蚯蚓在碰到药汁之后，却化成了一摊烂泥；怪叔叔阿志道："唉～可能还没研究成功吧。"

在这个时代里，什么人都有，到处充满了各式各样形形色色的人物，有的人可以跟你做朋友，有的人只要与他们稍稍浅谈即可，因为他们通常都没什么营养；不过我在这里奉劝那些初出茅庐的小伙子们，不论对方是个什么样的家伙，以礼相待绝对会使你的交游能更加地广阔。

到了北海城，我们直奔城内的行政厅，很快地就找到了被关在大牢内的"冷无痕"，


周瑜喝得半醉，拉着蒋干的手，到帐外散步，让他看了精神抖擞、盔甲鲜明的军士，又让他看看堆积如山的粮草，蒋干夸赞道："兵精粮足，果然名不虚传。"

但是，根据朝廷的明文规定，要救出战败的俘虏有两种方法，一是交付大笔的赎金，二是得到两名隶属该国的结义兄弟的保释。赎金不用讲，我自是没有，第二条路也行不通，因为“冷无痕”在北海并无结义兄弟，而我又偏偏是一个流士，流士并无国籍，无法做担保，除非我加入该国，但那也还需要一人来担保才行，蓉儿又是魏国人，我是绝对不会让她叛国的。

说到这里，各位或许会想，何不采用劫狱的方式呢？哈哈，很可惜的，如果你想玩玩劫狱的这一招，那你得要有心理准备能够打赢这座城的最高官员，否则画虎不成反类犬，救人不成搞不好会连自己也被牵连进去呢。



冷无痕看到我前来救他，他急忙地对着我大叫：“贤弟……贤弟……，作大哥的对不起你，你快一点回去，不要为了我而害到你……，我在这里很安全，顶多被关个一年半载，你放心……他们拿我没辙的……”

我看着身处牢笼内的冷无痕，心中很是焦焚，蓉儿知道要救出囚犯并不容易，於是示意要我暂且回去，等想到办法再过来救人，事实上，当今之计，也唯有这条路好走，毕竟要打赢身经百战的高等官员，是绝非三言两语所能够做到的，更何况现在只有我和蓉儿。

我对着冷无痕叫道：“大哥，你且暂时在这里养息，我过些日子再过来看你。”

“嗯……好兄弟……”

既然大哥在此地安然无恙，我心里的一块大石也总算落地了，走出北海城的官厅，一家武器店的老板突然走过来拉住我的手，并向我说道：“呜呜呜....这位英雄，我是北海城武器店的老板，我的女儿前些日子被山里的强盗给抓走了，他们向我要求大笔的赎金，您知道，像我们这种穷酸人家，哪里有那个钱能够去付那个赎金呢？麻烦这位英雄帮帮忙救救我的女儿，老朽来生为您作牛作马、结草衔环啊……”

蓉儿见他可怜，便道：“这位大叔，你先别伤心，您的女儿是被哪里的盗贼给抓去的，你告诉我，我们来替您想个法子好吗？”

“谢谢！谢谢！我女儿是被位南方山里的盗贼给抓去的，希这位英雄、女英雄千万帮忙，事之后老朽定当重礼回报。”

看到这武器店的老板这么可，为了帮助这位可怜的武器店板，我和蓉儿只好往北海城南的山头找去，有道是：

“天涯海角不归路，踏破铁鞋觅处。”

我和蓉儿刚刚走出北城城门口，就道上遇到了名山贼....

盗贼甲：嘿嘿....那武器的老头，平常喜欢坐地起，肯定黑了不少的钱，我们这次走他的女儿，这下子我们可发……嘿嘿嘿。”

盗贼乙：“哼！不过啊，要是他不来付赎金的话，他女儿饿死，那可就别怪是我们害死他女儿的啊！哼哼哼。”

我和蓉儿一听完这段谈话，上刻不容缓地直奔南方山头，开北海城约莫三里处，果然看见一伙盗贼抓着一个小女孩，在那里等着武器店老板来付赎金，为了救出小女孩，我立即施展起“红眼”的能力……。

“红眼”乃是人物特殊能力的一种，主要的作用在于增加使用者的爆发力，其他诸如灵修、疗伤、贯力、聚气、奇门、遁术、甲术、超生、怒杀、疲累、蛊惑、毒杀、华陀、强法、强命、脆弱、定影、幻觉、神力、坚忍、术免等等，各有各的不同作用以及效果；主要学习的地点，在各大城市的能力转换官那里，固定开班授课，聘请名师指导，肯定把你教到会为止，要学习的人只要告诉能力转换官，想要学习的项目以及向他登记即可。我目前只学到“红眼”、“坚忍”和“聚气”而已，蓉儿学会的有“强法”“疗伤”。

当红的能力一施展开来，那当真要杀红了眼才可停止，我当下冲入贼营，拔出星龙剑，与贼子们交战，蓉儿等级虽不及我，但还是卷起狂风袖，过来助我一臂之力，约莫杀了一顿饭的时间，盗贼们死的死、伤的伤，其他没死的也大多都挂彩了，不一会儿，就通通作鸟兽散，只留下我很蓉儿以及那个倒霉的小女孩……。

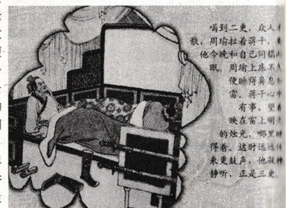
“哎呀！你受伤了……”蓉儿见到我身上被划了几道伤口后惊道：“你快过来我替你疗伤。”只看蓉儿纤手一挥，嘴上念念有词，顿时我全身感觉到无比的畅快，几乎所有的疼痛都消失了，待蓉儿

念完"疗伤"的心法之后，我全身的伤势已经好了一大半 了，我高兴地向蓉儿说道："蓉儿，谢谢你为我疗伤。"蓉儿见我伤势痊愈只笑不答，我不明白那是什么意思，毕竟女人的心里在想 什么那不是像我这种粗人能懂的。

后来，我们带着小女孩回到北海城的武器店内，找寻那位可怜的武器店老板....

"啊！女儿啊……我的女儿啊……太好了……多谢这位英雄，多谢这位英雄啊……太好了。"看着老板喜极而泣的样子我跟蓉 儿不禁相视而笑。

"英雄。"老板道："行走江湖最重要的就是武器和防具，为了答谢你们救出我的女儿，这一点小意思就请你们收下吧...." 老板一边说话一边从他的柜子里拿出一件琥珀野服："这件野服是琥珀界的东西，拥有一定的力量，希望英雄能够笑纳。"本来，我是不太好意思收下这件宝物的，但是老板执意要我收下，于是我便提出了以我身上的这件流云服作为交换的条件，这才圆满的结束。



在这世界中，总是有许多的地方发生着许多令人麻烦头疼的事情，或许你有这个热血的心肠愿意去帮助他人，但是在出手帮忙之 前，我在这里仍是要提醒一下各位，凡事量力而为，如果一个人没办法去做的，最好找几个伙伴一同陪你去完成，不要到时候满口 地答应人家，可是到头来却老是搞砸，那可是不行的喔。

我和蓉儿为了想出办法解救冷无痕，便在北海城的客栈住了下来，这时，北海城内突然来了两个自以为是天下第一的人，一个名字叫做"无敌天下"，还有一个是他的结拜弟兄叫做"野鹤闲云"，他们是在野的落魄武将和不学无术的诡异巫士所搭在一起的二人组，两人虽然不曾做过什么大奸大恶的事，但老是在附近的酒店客栈里向人挑战，着实影响了附近来往的旅客。

就在我和蓉儿在客栈里吃饭时，遇上了他们两个。



"喂！那边的那个流士，看你穿的趴里趴里的好像很拽，怎么样？有没有胆子来较量较量一下啊？"无敌天下说道。

野鹤闲云道："哎哟，我看那个小子一幅笨样，就知道他武功一定不怎麽样，他如果真是有胆量，现在就不会这样……哈哈。"(讲话还押韵)

蓉儿看我神情自若地喝下第三碗酒，心里不禁紧张了起来，因为对方的实力远远的高出我们许多，更何况是一个擅于战斗的武将，和一个擅于施法的巫士，这两个搭档一组合起来，当真可以到处横行作怪。

有时候，我们会在某些时候某些地点，遇上许多不怀好意的坏人，但想要在城内发生战斗却也不是这么容易的一件事，例如同国 或同盟国的人物就不能够在各自的所辖国城内打斗，"都是自家人，总不能伤了和气嘛！"不过，若是到了野外，那可就另当别论了；而在两个人物的国籍是属于敌对国家或是身处在敌境的情形之下，那战斗的事件可能就会随时随地的发生，毕竟深入敌境，除非你艺高人胆大，否则，还是好好地在国内游走就好，别到处去惹是生非。

就在无敌天下想要再度挑衅的时候，野鹤闲云突然地拉住了他。"干……干什么……？""你..你看那女的……的胸前！"无敌天下有点不耐的对着野鹤闲云说道："哎哟！什么时候了你还有心情去看这个……真是！"野鹤闲云连连摇手说道："不……不是啦……，我是说…….那女的是司马懿那老鬼的……"无敌天下听到"司马懿"三个字，有如雷声灌耳，随着野鹤闲云的提示，往蓉儿的 方向看去。

"真……真是司马懿的……"无敌天下不自觉地咽了口唾沫。

蓉儿这时目光直直盯着他们，对着我说道："流士大哥，我们不是缺两个人来担保冷无痕冷大哥吗？你看……他们俩个如何？"

我不知道蓉儿为何会一下子大转变地使这两人这么怕他，不过她提到冷无痕的事，这的确是目前我所挂心的，因此我便回头看了

那两个人一下。无敌天下和野鹤闲云看到我转过身来注视他们，更是惶恐的不得了，但在蓉儿的威迫之下却又不敢放肆；对于这两人 先前与现在的态度相差悬殊的情形，我实在是顿感不解，不过顺水推舟，我和蓉儿就押着这两个怪怪的家伙前去牢房，准备去解救冷 无痕……

为什么不可一世的无敌天下和野鹤闲云竟然会如此甘心地听令于蓉儿这样的一个柔弱女子呢？他们会是在耍什么阴谋吗？

利用无敌天下和野鹤闲云真的可以救出身陷囹圄的冷无痕吗？到底在这三国世界里面，人物们到底可以练到何种境界呢？

天下一十八位的高手究竟还有哪些人呢？刘备的五虎将也都会出现吗？诸葛亮的绝技会是个什么样子的东西呢？

蓉儿究竟是什么来历？她最么会情归何处呢？

看倌到时候线上慢慢观赏吧

在一个大时代中，总是有着许许多多、可歌可泣、刺激冒险的精采故事，每一个人所接触到的人、事、物不同，他们所会发生的 事情也不会相同，在网三的世界中，每一个人都可以去编造一个自己想要的历史故事，三国时代的故事从此就不再只是发生在桃园三 结义、卧龙先生诸葛孔明、一代枭雄曹操等英雄豪杰的身上，他也可以发生你、我还有散布在世界各地的好友的生活里，或许你已经 经历了许许多多壮丽的史诗，但是在无限可能的三国世界里，你所能够编写的，恐怕远超乎你的想像。

想想看，置身于三国时代的你，究竟是太平治世的贤能臣子，还是争斗乱世的一代枭雄，这一部份的三国历史，就留待您的述说……









我是一片云

（一）

阳春，界桥郊外一荒山。

黄盔，黄甲，黄骠马，掌中一条金枪——面对这员年轻小将，赵礼不禁心中一颤。并非因为对方有三千兵卒，而自己只有五百巡逻兵；也不是因为对方主将也同自己一样年轻，一样打扮，而是因为那张脸……每当赵礼闭上眼，一张妩媚动人的脸，便会从脑中涌现出来，那是一张令他魂萦梦牵的脸……而现在敌将却像极了那张脸。

“不，不可能是她，”赵礼对自己说，“她骑的是红马，使的是绣刀。”战场上哪容人多想，赵礼定了定神，一按掌中枪，大喝一声：“来将通名。”对方突然出现了一个诡异的笑容，说了声：“枪上领取。”挺枪便刺，但枪势不急，形同儿戏，且话音悦耳，毫无杀气。赵礼举枪相迎，心中却不禁诧异。两马相交，四下里助威声，喊杀声立起。四五合后，赵礼暗自称奇，来将枪法似乎与他同出一辙，两人对招不像厮杀，倒似师兄弟间喂招，你来我往，互熟枪路，知晓变化。但来将明显不如赵礼枪法娴熟，且所学不全。再过七八合，赵礼趁两马错镫之际，兜头一枪，来将举枪一档，说时迟，那时快，赵礼一转枪头，一抢枪杆，枪钻向来将挑去。来将欲躲已迟，但总算动作快，人未受伤。掌中枪，头上盔都被打出数丈开外。霎时间来将一头云发泻落而下，披洒两肩，笑吟吟地抬头一看赵礼，赵礼突然怔住了，“是她，真的是她。”心中不禁一阵狂喜，但嘴中却一句也说不出来。要知道赵礼此番到界桥便讨令来此荒山巡逻，心有所念，为曾想见再遇佳人，他如何不喜。少女见他的反应，心中也是激动万分，策马来到他对面，刚要开口，突然一声弦响从少女军中飞出一支狼牙箭，射赵礼。赵礼在狂喜中还未清醒毫无反应，少女芳心大惊，不思索的一纵马，挡在了赵礼身后……

战场上霎那间安静了下来，在一瞬间，喊杀声，助威声同时消失，众人都呆呆地看着，呆呆地看着战场中央的两人，谁也没有明白是怎么回事。只见赵礼轻舒猿臂，将少女从马上揽了过来，满面悲愤。片刻，突然仰天一声长啸，一抖马缰，黄骠马闪电般驰入少女军中，众军士不由自主地闪开了一条道路。但见赵礼来到一人面前，长枪分心便刺，这一枪带着满腔悲伤，挟着所有愤怒，疾如闪电，快似流星，只见金光一闪，那将翻身落马，手里紧握着一张宝雕弓。然后赵礼一拨马头，飞驰而去，丢下了部下，丢下了敌兵，不再回头。当他刚刚驰入身旁的山林，只听得身后喊杀声骤起……

（二）

山坳里，微风轻拂，虽地处北方，但山里依然山花灿漫。一匹黄骠马悠闲地吃着草，旁边躺着一枝金枪。赵礼坐在花丛中那片最柔软的草地上，轻揽着少女，眼睛呆呆地望着前方，心中默默地呼唤着一个名字：“小燕子……小燕子……”脑海中又显出了五年前那一幕幕。

五年前，赵礼刚刚艺成下山。一日，路过这座荒山时，遇到一队黄巾军正在围攻一位红衣少女，少女已多处受伤。赵礼见状，拍马提枪上前，将那少女救出。当时那女子的伤极重，加之身边家人皆已战死，赵礼责无旁贷地担起护花之责。就这样，赵礼陪着她养伤，一陪就是一年。一年中，两人谈理想，谈抱负，谈武艺……赵



礼将一身枪法大部传于少女，两人形影相伴，甚是快活。可是美好的日子总是短暂，一日赵礼与少女在赶往北平的路上又遇到黄巾军，两人被黄巾军冲散。这时赵礼才发现自己已无法离开少女，整个心已全系在少女的身上。可他只知道少女名叫公孙燕，至于她的家世，师承，她总也不提。茫茫人海中，赵礼到处打听公孙燕的下落，一找就是一年。但公孙燕如石沉大海，再无消息。一年后，迫于生计，赵礼投到了袁绍的帐下。三年来，赵礼只做到一名牙将，但他不在乎，只是想方设法去寻找公孙燕。没想到，几年后竟在这初逢的地点再次相遇了。

“小燕子，”赵礼心中一阵阵发痛，“你怎么这么傻……这些年你都到哪里去了？要不是这次主公与公孙瓒作战，我们……公孙瓒……公孙燕……公孙……公孙……”想到这里，赵礼突然脑中一个激灵，“公孙瓒！”赵礼脱口而出。这时才发现本已昏迷的公孙燕已经醒了，正无力地望着他。只见她微微地点了点头，无力地说道：“你猜对了，公孙瓒是我爹……”“那……那你为什么还要帮我……你太傻了……”“这是我心甘情愿的……大哥，你知道吗……小燕子好想你……自从那次你我失散以后，我就遇到爹爹的部队。回去后，我叫爹爹派人四处找你，可惜一直没有你的消息……你也不来找我，大哥，你好狠心啊！”赵礼听了心中一阵绞痛，连声说：“对不起，对不起……都怪大哥不好。现在好了我们又在一起了，再也不分开了，好吗？再也不分开了！”公孙燕听了，很勉强地笑了笑，“我听了真高兴，大哥，我多想一辈子都陪在你身边，只可惜，太晚了……”“不会的，”赵礼连忙说：“你要坚持住，你伤在肩头，不是要害……你会好的……”公孙燕微微摇了摇头，无力地说道：“大哥不用自欺欺人了，这支箭是严将军的公子射的，他的箭上有毒，无药可救……这你也应该看得出来……”赵礼听到这里，轻轻地把她拥入怀里，颤声道：“别说啦，都是大哥不好……是大哥害了你……”“不，大哥，能死在你的怀中，我很开心……这次来到界桥，我求爹爹允许我来这儿，本想重临故地以念大哥，没想到又见到了大哥，我心满意足了……大哥，你知道吗？小燕子已经不用刀了，每次穿上和大哥一样的盔甲，跨上黄马，施展大哥的枪法，就好像大哥在身边一样……”赵礼听得心都快碎了，“别说了，别说了……大哥就是寻遍天下名医，也要替你把毒解掉……”公孙燕又笑了笑，道：“太晚了，”这时黑气已渐渐笼上了公孙燕的脸，“大哥，可否再听小燕子说一句话？”“你尽管说。”赵礼已经哽咽。“大哥是胸怀大志的人，袁绍优柔寡断，好大喜功，不会成大器，望大哥能早投明主，像天上的云一般自由翱翔，小燕子永远……永远……陪在……大哥……身……”渐渐地，公孙燕的身子软了下来，赵礼紧紧抱住她，浑身不住地颤抖，嘴唇紧闭，牙齿将嘴唇咬出了血。一粒晶莹的泪珠从那坚毅的眼睛里缓缓滑落，滴在了公孙燕的脸上，滴在了赵礼的心上。

风更大了，满山的山花都低下了头，太阳黯然了，默默地走下山去。夜色渐渐笼罩了这一对生死相隔的有情人。赵礼坐在那里一动不动。

“大哥，愿你象天上的云一般自由翱翔……”

（三）

赵礼离开战场之后，双方混战起来，五百巡逻兵全体阵亡，而公孙瓒的三千士兵在撤退时遭遇文丑大军，全军覆没。再也没人提起在这荒山里发生过这样一场战事。

从此，公孙瓒再也没有见到自己的女儿公孙燕。

文丑军中也失踪了一员牙将，没有多少人记得他叫赵礼。

数天后，公孙瓒身边多了一员年轻小将，枪法如神，勇不可挡。他一直陪伴在公孙瓒身边，直到公孙氏覆没。

数年后，在这战火纷飞的乱世中出现了一员孤独的小将，白盔，白甲，白龙驹，一条鼠白烂银枪，在百万军中如同一片白云，来去自由，骁勇无比。时常喜欢面对蓝天，对着天上飞翔的燕子喃喃低语。

别人问他姓名时，他说他叫赵云。



游戏人生



《三国志曹操传》



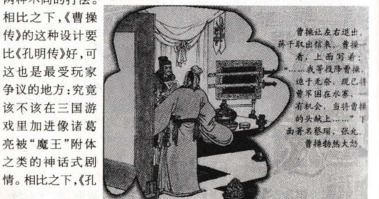
三国一直是游戏界里一个常盛不衰的好题材，有关三国的游戏更是举不胜举。从光荣公司1989年推出《三国志Ⅰ》以来，三国游戏已经有近12年历史了，比起Doom too和C&C too类游戏的历史还要“悠久”得多。其中光荣公司推出的《三国志英杰》系列就是一套三国的RPG游戏精品，目前最新的作品是1998年推出的《三国志曹操传》(以下简称《曹操传》)。

记得当初是在1996年前后第一次玩到以刘备为主角的《三国志英杰传》(以下简称《英杰传》)，那时在玩够了SLG类的三国后，一进入《英杰传》的世界就好比一个Windows 3.X的用户第一次使用Windows 95一样，一切都觉得那么新鲜。没想到这个连5兆都不到的小游戏竟然释放出这样大的游戏魅力，使得《吞食天地》等三国RPG一下子黯然失色。随后推出的《三国志孔明传》(以下简称《孔明传》)，在继承了《英杰传》的各种优点后又在美工和游戏玩法等方面上做了重大改进，以下子将“Windows 95”升级到了“Windows 98”，成为一款非常出色的战棋RPG。《英杰传》和《孔明传》都在当时的游戏排行榜上赫赫有名，光荣取得了巨大的成功。

《曹操传》的推出基本上是《孔明传》的一个翻版，游戏改动的地方没有《英杰传》到《孔明传》那样多，主要的改动在故事剧情和游戏规则上。我在这里主要想从各个方面对《曹操传》的优缺点发表一下个人看法，并和《英杰传》《孔明传》做个比较。

提起RPG类游戏首要的就是剧情，由于本作的主角曹操是和刘备及诸葛亮都完全不同的人物，所以《曹操传》在剧情设计上有一定的难度。光荣将这个问题与广大玩家所提倡的多任务支线式剧情巧妙地联系在一起，专门为曹操设计了一个“忠奸度”的属性。在游戏中会经常出现一些和剧情发展有关的选项让玩家决定，而玩家的两种不同的选择会分别使曹操的“奸雄”指数或“英雄”指数上升。直到最后游戏看哪种性格的指数多来决定将游戏结局往不同的“奸雄路”或“英雄路”

发展。比如曹操在灭掉袁绍后曹植会提议在邺城建造铜雀台，曹操如果要走奸雄路的话应选择同意建造，否则的话曹操会以劳民伤财为由拒绝建造铜雀台，这时"英雄"指数有所上升。一般来说，如果玩家在做这些选择时能和《三国演义》原著一致，则曹操会一直向"奸雄"的方向发展。这两种不同的结局会在曹操渭水大败韩遂马超联军后出现，如果是英雄路的话会转向"死兆星的光芒"一章，否则的话会转向"进军汉中"一章。这样一来，《曹操传》就有两套不重复的剧情了，不过这种不重复仅仅限于故事情节而已，两条路线所要打的关卡基本上都一样，只是在出场的武将及布阵上略有不同。(当然也有例外，英雄路有自己的特定关卡如"鱼腹浦之战"、"五丈原之战"，奸雄路有"逍遥津之战"，"成都之战"等)。像这种多线式设计实际上在《英杰传》及《孔明传》里就出现过，《孔明传》几乎绝大多数战役都有两种不同的打法。相比之下，《曹操传》的这种设计要比《孔明传》好，可这也是最受玩家争议的地方：究竟该不该在三国游戏里加进像诸葛亮被"魔王"附体之类的神话式剧情。相比之下，《孔明传》的虚构剧情则显得比较有水平：在虚构孙权违约攻蜀，诸葛瞻保卫白帝城的同时，又加入了司马懿诈病赚曹爽等史实，尤其是后来夏侯霸降蜀的情节处理得好。《曹操传》则显得虚构的东西太多。



和《英杰传》及《孔明传》不同的是，不论玩家选择"奸雄路"或是"英雄路"，曹操到最后都能够一统天下，不会出现像刘备诸葛亮在白帝城和五丈原的遗憾。同时游戏也为曹操手下战死的武将提供活命的机会，玩家可以改写历史，让典韦、郭嘉、夏侯渊、庞德活到最后，其中郭嘉如果活下来的话还会在赤壁之战中帮助曹操识破东吴的苦肉计。方法很简单，当典韦被张绣的叛军围攻及郭嘉在战场上病倒奄奄一息的时候选择"全军营救典韦"和"掩护郭嘉撤退"并取胜就行了，当然这样会加大游戏的难度。而夏侯渊及庞德只要不让他们和黄忠及周仓单挑就行了。如果玩家尊重史实的话，四将会先后战死(好可惜！)，但会为曹操留下宝物：典韦-凤凰羽衣(没有双戟吗？)；郭嘉-遁甲天书(？)；夏侯渊-爪黄飞电(这不是曹操的坐骑吗？)；庞德-流星槌(王双的武器什么时候给庞德了？)



总的来说，《曹操传》的剧情还是设计得比较成功的，反映曹操雄才大略的几件大事如官渡之战等都做了比较详细的叙述，但如果能够降低一下虚构剧情尤其是神话剧情的比例就更好了。

《曹操传》的运行环境为 Windows 9X。和《孔明传》相比，《曹操传》不再限定于只能运行于 256 色模式下，在更高的增强色或真彩色模式下也可以直接运行。游戏大部分画面沿用了《孔明传》的漂亮画面，这些 256 色的位图表现出来的逼真效果一点也不显得逊色，可见光荣在美工方面的水平很高（而且据说是光荣中国分公司的人做的）。人物形象也大多沿用了《英杰传》及《孔明传》的形象，有些甚至就是《孔明传》的原样照搬。游戏还专门为主角曹操设计了青年及中年时的两副面孔及喜、怒、惊三种不同的表情，比较准确地刻画了曹操的性格特征，不像原作中的曹操总给人一种杀气腾腾的粗暴感觉。而司马懿的面容则是在三个游戏里改了又改，其实《孔明传》里的司马懿已经画得很不错，《曹操传》大概是因为原来的司马懿形象显得太过于奸诈，又专门为司马懿绘制了一副老实巴交的脸。诸葛亮被魔王附体后会变得非常邪恶，而他没被附体时却显得两眼无神，不像在《孔明传》里当主角时那么精神。另外，有几个人物的脸谱和前作有冲突。例如袁熙就是《英杰传》里的耿武，夏侯杰就是《孔明传》里的夏侯霸，而貂蝉竟然和前作里的女官更一个样，看着很不舒服，看来，光荣也在偷工减料。

议事厅和帅帐按照比例放

大进行了重新绘制，人也变大了，而且外形基本没有重复。但由于人大了，曹操身边最多只能站十个属下，大多数情况只有六个。三个文官基本上是荀彧、郭嘉或司马懿，贾诩或程昱各占一席，武将方面只有夏侯惇始终占据着首席，许诸偶尔占个第二席（这家伙哪有他说话的份？他只配和典韦一起站在曹操身后做个保镖）。其他的武将除了张辽、张郃外就根本没有说话的机会了。更多的时候武将席上站的是曹丕、关羽和貂蝉！这哪像是曹营？在《孔明传》里诸葛亮在战前会把武将们都聚集在议事厅里发表意见，连张翼这样的副将都能开口。相比起来《曹操传》在这一点上就不如《孔明传》了，这也不符合曹操的一贯作风。值得一提的是在战场上，早在《英杰传》里刘备，曹操，吕布等人就有和一般人不同的图标，在《曹操传》里特殊图标就更多了。我军共计有曹操、典韦、许诸、夏侯惇、张辽、司马懿六人，尤其是曹操画得很帅：坐骑爪黄飞电马，全身戎装，威风凛凛的曹操手挥倚天剑，指挥千军万马杀入敌阵，这是一种什么感觉？

《曹操传》在表现人物上和《孔明传》类似，武将的所有能力值随着战斗的磨练都会有提升。而且如果某位武将的等级比我军其他武将的平均水平低很多的话，他在战斗中则会得到较多的经验值做为补偿。不过从理论上讲这样每员武将都可以把能力练到最大值 400 或 255，没法体现出武将与武将之间的差距。像笔者培养出来的夏侯渊根本看不出他比曹丕厉害多少，如果能像《英杰传》那样加上武力、智力、统御力等几个固定值限制一下就好了。在道具方面，《曹操传》取消了攻击性道具如“猛火书”等，只剩下恢复和治疗的物品。武器装备则添加了不少花样，有名有姓的宝家伙基本上都有特殊的效果。例如方天画戟在打退一支部队后还可以同时攻击邻近的另一支部队，赤兔马可以摆脱敌人的阻拦而任意移动等（可见吕布在战场上多么霸道）。另外还有朱雀、青龙、玄武、白虎四块召唤圣兽的宝玉更为玩家添加了无数乐趣。（据说这四种法术在《三国志 7》里还有保留，只不过换了个名而已）可是光荣不知出于什么考虑给武器装备也加上了“经验”和“等级”的参数，其实这根本没有必要，画蛇添足，多此一举而已。



众将见杀了蔡瑁、张允两人，都进帐来请问缘故。曹操忽然省悟过来，知道中了周瑜的反间计，但嘴里却不肯认错，推说他俩怠慢军心，因而处死。一面改派毛玠、于禁做了水军都督。

和前作相比，《曹操传》精简了战后的准备工作及情节的叙述，战斗才是游戏的主要组成部分。尤其是取消了主角和属下武将的广泛交流及在集会所、酒馆搜集情报的内容，只在每场战斗之间穿插故事情节的叙述，平时很少有玩家控制的地方。也许这样更加符合曹操的性格特征（因为曹操是很少像刘备那样上山下乡体察民情的，更没有像三顾茅庐一样的感人情节，他手下的武将也大多是互相举荐和敌方投降过来的），但却大大削弱了游戏的可玩性，不能不说有点遗憾。于是，《曹操传》的主要笔墨都集中在战场上。

《曹操传》在兵种设定上并没有很大的改变。攻击性兵种仍然保留了步兵、骑兵、弓兵、弓骑兵、山贼、武道家和发石车等几个主要兵种，取消了战车，加入了一种骑马用剑会使计策的综合性兵种－君主。计策类的兵种做了比较细的划分，由过去单一的“军师”改为以攻击性计策为主的“军师”“骑马军师”，以辅助性计策为主的“妖术士”和以恢复性计策为主的“仙术士”四种。计策的种类和数量更是多得不得了，在三个游戏里是最多最全的一个：火攻、水攻、风攻、石攻、毒烟、混乱、能力下降、八阵图、四神等等，为玩家增添了无数乐趣，可以在战场上杀个痛快。这是《曹操传》的一大成功。其他的特殊兵种也与《孔明传》基本相同，只不过改了个名字而已。比如原来计策奇多，能力极高的“皇帝”改成了“咒术士”，攻击后使对手中毒及混乱的“毒蛇兵”和“象兵”改成了“木俑”及“土偶”，没有什麽

毛玠、于禁考虑到曹军多半不习水性，受不了江上风浪的颠簸，于是建议曹操用铁索将战船结连在一起，上面铺上木板，以减少船身摇晃。曹操认为是个好办法，要他们用铁索将战船连结起来。



新增的创意。但我认为兵种设计上有两个毛病在三个游戏里一直没有改进：一是武将能使用哪些计策是由其兵种来决定而不是由武将的智力决定，像赵云、张辽、关羽这样智勇双全的名将只因为其兵种是骑兵，就一项计策也不会使，而袁绍这种二百五倒能使出不少计策。这种设定很不合理。再有就是敌军士兵的等级是依靠战争的年代来提升的，游戏进行得越长，敌兵的等级越高。这样一来董卓手下的精兵不论多么厉害，也只配当短兵、轻骑兵这种低级兵种，只因为他们出现在第一关。而到了游戏后期，不论敌人是小兵还是敌将，全是清一色的近卫兵，亲卫队、连弩兵等，根本看不出区别。我认为应该以武将的能力来决定其部队的等级和计策，这样才能更好地体现武将和武将间的差距，不要盲目地追求"升级"这些RPG的俗套。再有就是应该让我军加入更多的特殊兵种，如"猛虎兵""海盗"等。不能让这些别有优势的兵种只让敌人享有，而我军的一干猛将全是清一色的骑兵队，单调得要命。另外，《曹操传》中将徐晃设计成弓箭手，曹丕为弓骑兵，庞德为步兵也值得更改一下。

《曹操传》中仍然保留了三国游戏必不可少的单挑作战。在《孔明传》里单挑是用AVI动画来表现的，可实际上这些动画基本上千篇一律，动作上没什么差别，而且占用大量的磁盘空间，效果并不好。《曹操传》改用了类似《英杰传》的单挑方式，将战场上武将的图标放大两倍作为单挑的画面。不过这样一来有个明显的缺点：武将单挑时的动作完全受其兵种的影响，如果武将的兵种不是骑兵的话，画面看起来非常滑稽。比如在渭水之战许诸裸衣斗马超那一场，我们会在屏幕上看到许诸徒步提着单刀和坐在战车里的马超打得不可开交。黄忠和夏侯渊的单挑是两人各自放马同时射箭，那样子活像普希金和丹特士的决斗。而貂蝉和祝融夫人的单挑竟然是两人对着跳舞，我看得都快吐了。其实从客观角度来说，这样设计单挑不是不可以，但多少应该把单挑的

将设计出个像样的样子来，哪像《英杰传》一样设计一个单挑用的造型都比直接套用非骑兵图标好看。对于特殊的武将也该再做一下细微的处理，比如典韦、许诸骑上马，让徐晃收起箭拿出战斧。这样设计单挑就较成功了，像夏侯惇、吕布和刘、关羽、张飞等人在单挑时就很看。应该把所有的单挑人物都计成这个样子。再有就是武将的出场问题，照说曹操手下猛将云集，但是有机会出场单挑的武将实在是少得可怜，仅有的几场也就是《三国演义》里描述的那么几个，如张郃斩雷铜，庞德斩陈武等。而像徐晃、曹仁、李典、乐进等则根本没有上场的机会（也许是因为他们的兵种不是骑兵），就连典韦、许诸这样杀人如麻的主也一样，实在是一种遗憾。（尤其是典韦更可怜，就算他在宛城没有被张绣叛军打死，从此以后也再没有说话和单挑的份，和死了没什麼两样）。最令人生气的就是"奸雄路"里的"成都之战"。马超和庞德单挑，竟然会被打死！而且庞德赢得非常轻松，显得很酷。这叫什么事嘛！哪怕设计许诸斩马超都还勉强说得过去呀。夏侯惇竟然能打死赵云?！简直是信口开河。他要真的这样厉害，当初在博望坡也不会败得那样惨。这些在单挑上出现的问题实际上都不是BUG，而是光荣的疏忽和偷工减料，如果他们能把当初设计《英杰传》和《孔明传》的认真劲拿出来，《曹操传》肯定会更出色。

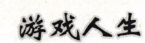
RPG类型的游戏一般都是可以修改存档的，《英杰传》系列的三个游戏更是能够比较容易地修改。我在打《曹操传》时是用老牌的PC-TOOLS来直接修改游戏的十六进制代码，武将的各种能力数值、兵种、等级、武器装备和曹操的忠奸度都可以改。不过《曹操传》和前作不同的是：前作一般在武将数据串的头一位有一个"归属"的参数，将其改为某一特定值就可以让这员武将成为我方的一员，哪怕他原来是敌将，已死的武将或是"百姓"，"侍女"，"步兵队"等都可以。而在《曹操传》中

则没有找到这个参数（我本来想把貂蝉、曹丕删掉，换上吕布的，可惜没有成功）。但我曾在某篇文章上看过可以将出场的武将全都改为曹操，还请高手指点。另外，武将数据串的最后三位是做什么用的，也请大侠指教。

总的来说，《三国志英杰传》系列是一套比较成功的作品，这几年来也算掀起了一股不小的"英杰风波"，培养出了一大批的"英杰迷"，期望着"英杰系列"能有后续作品推出。不过刘备、曹操、诸葛亮都当过主角了，下一部作品不会是《三国志孙权传》吧？如果这样的话一定让玩家大倒胃口，这回把主角从蜀汉换成曹魏就够牵强附会的了（比如长坂坡那一关，赵云显得太逊了，简直歪曲原著）。如果再把主角换成孙权，说不定光荣又会胡编出什麼离奇的神话来（没准能让甘宁打死许诸，让周瑜直捣成都）。倒不如把刘备的故事再好好整理一遍，重新做个真正的《三国志刘备传》，补充一点新的剧情，重新设计一下大结局（《英杰传》的结局太唐突了，曹操怎么可能眼睁睁地看着刘备在三年内灭掉魏国，而自己无动于衷地在后方装死呢？）这样一来玩家也能使用一回拥有特殊图标的刘备、关羽、张飞了。希望不久以后能够看到这样一款改进了缺点的新作。



最后，我还是想在此说上几句题外话。《曹操传》好是好，可是它毕竟是"Made in Japan"呀。照说像这种战棋类游戏，对于 3D 图形加速，多人连网对战等都没有什么要求，难道我们中国人就做不出来吗？尤其是像"三国"这样好题材，怎能让小日本胡编乱造呢？最不能容忍的就是他们把一些日本的风俗文化强加在三国里。例如在《孔明传》和《曹操传》里，赵云都是手提一杆刀不像刀、枪不像枪的武器战斗，那样子特像侵华的日本鬼子三八步枪上的刺刀，看着非常难受。期待着我们国人尽早拿出出色的三国游戏来，我们自己的国粹该由我们自己来发扬。







三国志五的点点滴滴

首次玩到这个游戏，是在我母亲的一台 486 笔记本电脑上。别人的战斗英姿使我梦会“霸王大陆”，我便央求母亲周末时把电脑带回家。

“整天就知道玩，早知这样我就不把电脑拿来了。”这是母亲周日晚上说的话。此时我正一手握馒头，一手控鼠标(外接)在剿灭叛军的路上。

岁月如梭，时光如水。我拥有自己的电脑已有两年。最近，在百无聊赖之际，我又重新拿起了《三国五》。心理的成熟带来了战术的成熟，这一次我十分重视内政和太守的忠诚度（也许是刚会考完政治吧），我的城镇从未发生过暴动，也没有人有机会自立为王，名声更是增长神速，以至于后期刚攻下来的城民忠度为 90。这次游戏中我最佩服的便是张颌，这个会妖术的家伙先后效力于曹操、孙策和袁绍，共被我捉住 8 次，竟然一次都没有投降；我最看不起的人就是马超，他是头二年变为在野的，到我统一全国他周游列国三圈半，竟然从未被人录用过，真不知他是孤芳自赏还是怀念旧主。



统一后，我花了三个多小时创造了 20 多个武将，自己的武力有幸成为 100。而后我发现加强版中最后一名女将的头像酷似我的恋人。选中，智谋型，智力 100！我简直不敢相信自己的眼睛。我用剩余值把她的政治加至 97，魅力加至 87，但武力只有 30，没关系，创造宝物。我给一件宝物取名为“爱”，武力加 15，附加“三术”(和我用的屠龙刀一样)。进入游戏，她是我的参谋，伴我左右，由于她是锥型阵，而我只会方圆阵和水阵，所以，她一直教我兵法，但我 68 的智力却怎么也学不会，直到得到了智力+10 的易筋经，我才熟练地掌握了锥型阵。在搜集到了屠龙刀和爱后，我就挥兵南下，灭了刘璋和张鲁，平定西凉后，除了云南外，西南就归我了。

此时，献帝召开比武大会，我和我的一员猛将分获一二名。当我返回汉中时，受到了民众对英雄般的欢迎，她更是像燕子一般投入我的怀抱。我拍拍她的肩膀，说：“这只是万里长征的第一步，咱们还有更艰巨的任务！”她点点头，自告奋勇去说服刘表结盟。我吻了她的额头，说：“早去早回。”

与刘表结盟后，我把曹操打到了陈留，再跟袁绍结盟。由于曹操在陈留的兵马有 18，较难攻下，我就在许昌留下 7 万人，着手准备刘表的后事。

一回合便被我生擒。从此，天下诸侯只剩我一人。

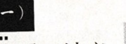
我调离了襄平城里的所有降将，只让我和她一起，并把华佗迁为北平太守。三个月后，使女慌慌张张地跑进来，说道：“主公，夫人要生了！”我连忙放下《九阴真经》，对士兵说：“快！点烽火，请华佗先生来！”随着婴儿的啼哭声，我的儿子出世了，我为他取名为“飞”，希望他能傲立群雄。她身体刚刚恢复，便在朝上带领群臣请我称帝。望着那一双双企盼的眼睛，望着她激动的神情，我点了点头。发兵云南，统一全国，大宴群臣。在众人散去后，我挽过她的手，在空阔的宫殿中翩然起舞。她双手搂着我的脖子，我把她抱了起来，说：“走吧，山水之间才是我们的真家。”

几束瀑布缓缓流泻下来，汇成一条小溪。小溪温柔地抚摸着鱼儿，痒得它跳了起来，却又被一只猿猴抓住，那猿在陡峭的山壁上攀援如飞，不一会便到了一棵松树，松树的一根枝条斜斜地插入云霄似乎是它托住了浓浓山雾。在雾气缭绕的群山之巅，有两个人在举杯对饮。太阳驱散了雾气，她微有醉意，再加上阳光的映衬，面颊显得格外晕红。我和她共举杯，手臂相交，喝下了这杯酒。

故事外的故事：三年没见过她了，她应该还像原来一样。我对她的爱：淡如水，坚如冰。时间虽可以冲淡它，却不能使它的化学性质发生改变。在生活中每一件东西都能引起我对她的思念，所以，三国五也成了我思旧的媒介。在游戏中，最激动的时刻是我把宝物“爱”赐给她后，屏幕上显示“把爱给了 XX 了”这句话时。







神君之Q版三国(一)

桃园三结义

滚滚网络东逝水，浪花淘尽英雄。倒闭上市转头空：市场依旧在，几度报表红。黑发渔樵江渚上，惯看纳市涨跌。一朝赢利喜相逢：创业多少事，都付笑谈中。

话说天下大势，分久必合，合久必分。传统经济发展数十年，潜力挖足，消耗地球资源无数，市场饱和，已趋山穷水尽的境地。

天下诸国均在寻找合适经济增长点，终有北美洲美利坚国从 INTERNET 互联网之封印咒符入手，率先召唤出守护兽——网络经济，带动该国经 济高增长、低通胀，失业率降为多年之最。至此美利坚国家之国会山元老议员，大吃伟哥，意欲雄霸天下，令各国侧目。

且说幽州太守刘焉，江夏竟陵人氏，汉鲁恭王之后。原来也是个土包子，依靠贩卖衣服、木料过活。当时听闻互联网封印的传说，刘焉倒是颇 有远见，砸锅卖铁，凑足银两二百五十两整，招募同道中人，创办起义网 站(www.qiyi.com)。

消息传到涿县，引出涿县中一个 CXO。那人姓刘，名备，字玄德，22 岁 ，4 年网龄，网名“克林顿他大爷”。自幼成绩优秀，曾在华夏名门高校就读，历任学生会会长、属于高分 高能的学生。经国家紧缺人才培训中心评测：此人性格宽厚，外向，能与人打成一片；素有大志，言必称上市，专好媒体 SHOW；生得身长七尺五寸，两耳垂肩，双手过膝，目能自顾其耳，面如冠玉，唇如涂脂，真是 IT 业界美男子，不作 CXO 也能出名。人皆曰：“此人不是人。”

刘备当日在东汉网站的 BBS 见了起义网站筹办的帖子，一时意气，写了帖子，使用 了长叹的表情符号。哪知随后一网友厉声言曰：“你他妈为什么不自己办网站？”玄德偷查此人个人资料如下：身长八尺，豹头环眼，燕颔虎须，声若巨雷，势如奔 马。玄德见他描写非比异常，与其攀谈 ，期间问及姓名。其人曰：“某姓张名飞，字翼德，乃一有名黑客，网名“害羞的小男生”(呕..差哪儿去了)。恰才见你帖子，颇为投缘，故此相问。”玄德曰：“我本清华优秀毕业生，至今一无所成。有志欲做一网站上市扒美分，恨力不能，故长叹耳。”飞曰：“吾颇有私房钱，当招募经营、管理、物流、技术各路人才，同办 网站，如何?”玄德甚喜，

遂与同人网吧大战星际。

正酷战间，网吧来一大汉，携带笔记本电脑，坐架上海别克。玄德看其人：身长一米九，长发二尺有余；面如重枣(想是在加勒比海晒的)；唇若涂脂(一定是使用了女用唇膏)；丹凤眼，卧蚕眉，相貌堂堂，是个市场公关的人才。玄德就邀他同来抄机，叩其姓名。其人曰：“吾姓关名羽，字云长，网名‘我是流氓我怕谁’。原是一传统企业市场部总监，心仪网络经济，想去起义网站碰碰运气。玄德遂以己志告之，云长大喜。

三人同到张飞的两室一厅商议网站事宜。飞曰：“吾新村后有一桃园避风堂茶馆，每人只需18元，饮料随点，零食任吃。明日当于店中完成商业报告，我三人乃网站之最 初创业团队也。协力同心，然后可图网站上市之大事 。”玄德、云长齐声应曰：“如此，甚好。”

次日，于桃园茶馆中，备下瓜子、花生、立顿红茶等东东，三人说誓曰：“念刘备、关羽、张飞，虽然异姓，既结为创业团队，则同心协力，上报自己，下安员工。不 求同年同月同日赢利，只愿同年同月同日上市。皇天后土，实鉴此心，中途跳槽，天人共戮！”誓毕，拜玄德为网站董事长兼任 CEO，COO，关羽为网站 VP 兼市场部高级总监，张飞为 CTO。祭罢天地，聚集员工，得十人，取网站名曰蜀汉 2000 (www.shuhan2000.com)。

来日收拾硬件，但恨无服务器、路由器、磁盘阵列等设备。正思虑间，人报有两个 VC 风险投资人到访，引美金数十万。玄德曰：“此天佑我也！”三人出陋室迎接。原来二客乃中山大亨：一名张世平，一名苏双。玄德请二人，置酒款待，诉说欲办网站从事 电子商务之意。二投资人大喜，愿将 HP 服务器相送；又赠流动资金 20 万美金，种子基金 50 万美金，作为网站投资。待二人走后，玄德不禁叹道：“唉，这样的善人现在太少了！”这时，只听翼德大呼：“上当了，TMD，全是秘鲁币！”



神君之 Q 版三国(二)

曹孟德献刀

上回写到刘关张三人办网站的梦想破灭了，但此举感动了曹狐朝阳(朝阳语：TMD，可少了一个竞争对手，为了避免他再次举兵造反，给他个官当吧)，刘备被封为平原县令，也算是混了个一官半职，按下不表。(“这话朝阳说过吗？”“你在问谁？”“文章是你写的，当然问你呀！”“一边呆着去，别捣乱！”)。

却说朝中有一个奸臣，名叫董卓，官封太师，一心想当皇帝，却苦于找不到借口废君篡位。这天董卓来到宫中，发现皇帝和几个妃子在嬉戏，心中一动，突然想出一条妙计。

次日早朝，董卓手持一把长剑走到皇帝身边，说道：“皇上，如今宫外传闻你与京城名妓来某某有染，不知是不是真的？”皇帝一惊道：“老董啊，你听谁说的？”董卓道：“听谁说的？你到网上看看，现在你比可林吨还红！”说罢命手下拿出一台笔记本电脑，打开连上网，进了一个叫做“有间客栈”的网站。

果然，主页的头条新闻就是“皇上绯闻！！！ 胜过昔日可林吨！！！

京城第一名妓来某某声称已有龙种！！！！！！详情请点击???。

皇帝大惊道：“这些可恶的记者！”董卓道：“皇上，根据宪法规定，朝中若有三分之一的人同意换君，你就可以下岗了！现在举手表决！”这时一臣子丁原叹道：“搞绯闻？想当皇帝吧？”董卓转头朝丁原喝道：“大胆！斩了！”可怜丁原就因这一句话命丧于董卓刀下。

这日因是周末，只有几个值班大臣上朝，丁原一死朝中就仅董卓、大臣王允和皇帝三人了。董卓举起手道：“好了，三分之一，通







过！”王允见董卓蓄谋已久，心想好汉不吃眼前亏，也举起了手。

皇帝无奈，高呼一声“靠！”便掏出玉玺扔在桌上。

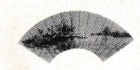
董卓大喜，吩咐王允道：“给他开个下岗证明！”王允点头称是，带着皇帝离开了。

次日，皇帝被弹颏下台之事传遍了国内外。（皇帝下岗后几经波折终于在一个网站找到了工作，至于该站名字不宜透露，以免泄露皇帝踪迹。面子问题。）

王允回到家中，回想起昨日之事，心中扑腾扑腾直跳。这时门卫来报说京城第一大军阀袁绍在召开讨董大会，让他去参加。王允更衣换鞋，命家丁随他前往。

会场有数十人，正在商讨如何行事。王允提议道：“我们可派一人行刺董卓！”袁绍道：“好主意！只是谁愿去冒险呢？”王允道：“好说，愿意去的朝前一步！”话音刚落，王允便身先士足退后一步，然后其他人也退后一步，于是前排便只有一人因动作慢了点留了下来。袁绍赞道：“好！就你了！你贵姓？”那人道：“我叫曹操，字孟德。”袁绍道：“你是全国人民的英雄，我们会给你家里发喜报的！”曹操道：“我……我不……”袁绍脸一变，道：“不？来人！杀了他！”曹操连忙道：“别，别，我去就是！烦您给我准备一口好点的棺材。”又转向王允：“允哥，听说你有把好刀，借我用用！”王允将身上佩刀交与曹操道：“那把刀早卖了，就用这把吧！”曹操道：“找个人通知董卓，说我去找他！”一人领命而去。

曹操来到董卓府，走到内堂，董卓正在睡觉。曹操暗喜道：“死东西，死期到了！”然后将刀一举，便朝董卓劈下。





三国游戏中的地图

晉陽城
西涼城
安定城
河內城
長安城
天水城
許昌城
漢中城
洛陽城
武都城
宛城
梓潼城
襄陽城
新
成都城
永安城
江州城
武陵城
建寧城

三国游戏中的地图





《8·8丛书》出版书目

面向青少年流行文化：趣味、休闲、快餐　　每辑 4 册

第一辑（已出版）

聊天宝典
RPG 魔鬼书
MAGIC ZONE 2001 读本
三国魔法书

※　※　※　※　※　※　※

第二辑（5 月下旬出版）

“集中营”的日子
少女漫画方舟
恋爱养成游戏读本
RPG 幻想事典

※　※　※　※　※　※　※

第三辑（6 月下旬出版）

人间五十年
生化危机秘传书
樱花烂漫—太正风情记
RPG 幻想世界中的怪物

特制淡黄纸口袋本，每册 224 面　　每册定价：8.80 元

邮购地址：北京 6129 信箱 发行部 邮编：100061
电话：67152757（邮资免取）

丛书策划：北京次世代科技发展有限公司
责任编辑：姜占峰
封面设计：灯泡

三国魔法书

三国——一个动荡不安的时代，
英雄、枭雄辈出，让人心生向往。
也许正是这个原因，
三国游戏成为了众多游戏厂商开发作品的最佳题材之一。
在三国游戏中题材包罗万象，
从角色扮演到策略游戏，
从动作到益智大富翁，
从即时战略到网络游戏……
令无数玩家痴迷。
本书收录了自第一个三国类游戏推出至今的所有经典作品，三国游戏文学，
当然还包括三国玩家的心声心语。
这本书将为广大玩家提供全面的三国游戏资料，
是超级三国FANS的必备收藏佳品。

ISBN 7-114-03921-2
9 787114 039218

ISBN 7-114-03921-2
TP·00121 本册定价：8.80元

八八丛书 三国魔法书 —3— 人民交通出版社

